ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®
2nd Edition Player's Handbook Rules Supplement

Полная Книга Дварфов

СОСТАВИТЕЛИ
Автор Jim Bambra
Редактор Doug Stewart
Цветные иллюстрации Brom, Clyde Caldwell, Larry Elmore и Keith Parkinson
Черно-Белые иллюстрации Larry Elmore и Karl Waller
Печать Gaye O'Keefe
Пиктограммы Laurie Yockey
Перевод Alquin

Примечание переводчика

Перед вами – вторая из переведенных мною Книг Рас. Принципы перевода с тех пор не изменились, поэтому я просто повторюсь.
При отсутствии единой терминологический системы мне пришлось выбрать следующую стратегию перевода:

1. Описательные главы текста я старался переводить просто художественно.
2. Великие и ужасные термины – для их перевода я частично пользовался словарем, созданным Гильдией Переводчиков с сайта Rolemancer, огромное спасибо за их тяжелый и неблагодарный труд. Некоторые термины я переводил сам, исходя из знания языка и здравого смысла.
3. Все термины (названия заклинаний, навыков и т.п.) я снабдил эквивалентами из оригинала. Т.е., и тот, кто привык пользоваться английскими терминами, не будет вынужден сверять перевод с оригиналом, чтобы понять, например, как звучит в оригинале этот навык.

Ваши замечания и мысли по поводу и без повода направляйте на мой e-mail: golver@ctinet.ru Буду рад.

Алкуин

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, and WORLD OF GREYHAWK are registered trademarks owned by TSR, Inc. The TSR logo is a trademark owned by TSR, Inc. All TSR characters, character names, and the likenesses thereof are trademarks owned by TSR, Inc. 1991 TSR, Inc. All rights reserved. Printed in the U.S.A.
Distributed to the book and hobby trade in the United Kingdom by TSR Ltd. Distributed to the toy and hobby trade by regional distributors.

This product is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or other unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of TSR, Inc.

TSR, Inc.
201 Sheridan Springs Road
Lake Geneva,
WI 53147 U.S.A.

TSR Ltd.
120 Church End,
Cherry Hinton
Cambridge CB13LB
United Kingdom

Содержание

Введение
Глава 1: Сотворение Дварфов

Глава 2: Подрасы Дварфов
Дварфы Холмов
Горные Дварфы
Глубинные Дварфы
Дварфы-Изгнанники
Дуэргары (Серые Дварфы)
Овражные Дварфы

Глава 3: Ты – Дварф
Кланы Дварфов
Верность
Мировосприятие
Ремесла Дварфов
Дварфы и Юмор
Богатство
Ремесла
Индивидуализм
Эмоции
Отношения К Другим Расам
Война до Смерти
Изоляция
Очаги Дварфов
Питание Дварфов
Одежда
Музыка и Пение

Глава 4: Создание Персонажа
Дварфы Холмов
Горные Дварфы
Глубинные дварфы
Дварфы-Изгнанники
Дуэргары
Овражные Дварфы
Модификаторы Значения Характеристик

Другие Характеристики

Глава 5: Навыки
Приобретение Навыков
Боевые навыки и Специализация
Группы Мирных навыков
Мирные навыки
Навыки Обнаружения

Глава 6: Пути Дварфов
Композиция Путей
Пути Воина
- Хозяин Зверей
- Дварф-Наемник
- Клановый Дварф
- Страж Очага
- Неистовый Воин
- Высокородный
- Изгой
- Всадник Быстрого Реагирования
- Снайпер

Пути Жреца
- Жрец Ремесел
- Пария
- Патриций
- Ритуальный Жрец

Пути Воина/Жреца
- Защитник веры
- Храмовый воин
- Карающая длань

Пути Вора
- Дипломат
- Актер
- Слесарь
- Крысолов

Пути Воина/Вора
- Воин Гетто
- Купец
  - Истребитель Паразитов
- Дварф-Разведчик

Глава 7: Отыгрыш и Индивидуальность
Типы Личности Дварфов
- Декадент
- Искатель славы
- Ворчун
- Скряга
- Оптимист
- Идеал
- Дварф с фобией

Прагматик
Политик

Глава 8: Горное дело
Проведение Геологической Разведки
Продукция рудника
Качество Рудника
Типы Шахт
Рытье Туннельной Шахты
Выработка Шахты
Надзор за Работой Рудника

Глава 9: Снаряжение
Тигли
Новое Оружие
Двуручный Боевой топор
Оружие Ближнего Боя
Шип на голове
Шипы на Коленях и Локтях
Перчатка с Когтями
Цеп
Боевые Машины
Дробилка
Баллиста
Оркодавилка

Глава 10: Цитадели Дварфов
Проектирование цитаделей дварфов
Цитадель Баззакрак

Глава 11: Создание Кампаний Дварфов
Создание Истории
Важность Мифа
Важность Богов
Расы Мира
Войны и Конфликты
Обстановка в Кампании
Создание Новых Путей

Введение

Балор Дварф Холмов Представляет Дварфов

Дварфы[1] *- самая великая раса, когда-либо созданная богами. Мы намного превосходим женоподобных эльфов, вонючих гоблинов, грязных орков и неудавшихся людей. У дварфов совершенные формы, твердые и крепкие, подобно камням, из которых сложены наши дома. Наша кожа - цвета земли, наши волосы и бороды имеют самый прекрасный оттенок и качество, которое только можно вообразить.*

Дварфы – больше, чем просто симпатичная раса. Наполненные неизменным отношением и непреклонностью, мы не дрожим даже перед лицом большой беды. Хорошо помогает в жизни под землей то, что мы можем видеть в темноте и обнаруживать подземные опасности и ловушки. Наши мастера создали самые прекрасные города и здания в мире. Наши мосты и высокие сводчатые палаты – чудо, обладающее силой и постоянством форм, которые другие расы никогда не повторят.

Мы не имеем никакого страха перед магией. Мы стряхиваем ее эффекты так же легко, как убиваем гоблинов, которые прячутся в темноте. Мы неподвластны ядам и вредным веществам, которые убили бы представителей малых рас. Такова наша сила, которая даже проклятое оружие заставляет не действовать на нас, ибо наша врожденная живучесть непобедима.

Дварфы также великие воины, хорошо вымуштрованные и организованные в армии, которые всюду вселяют ужас в злых монстров. Наши боевые навыки против гадких обитателей тьмы вне конкуренции. Только особо глупый гоблин, свинорылый орк или безмозглый хобгоблин не трясется со страха при звуке ботинок дварфов. Наши боевые топоры допьяна напились крови этих существ, наши молоты разбили тысячи их черепов. Мы будем продолжать, пока не убьем всех. Это не праздная похвальба, это - клятва.

И все же мы – мирный народ. Мы не ищем войны, и мы не крадем у других. Так поступают другие, менее благородные расы. Мы заботимся о нашей собственности и те, кто попытаются украсть то, что является нашим, умрет. Это – не угроза, это – путь дварфа. Если вы не хотите почувствовать наш гнев, оставьте нас в покое.

Дварфы, Как Вы Их Знаете

Бестиарий®, Издания 1 и 2, описывает холмовых, горных дварфов и дуэргаров (серых дварфов); где они живут, их внешность, боевые характеристики, их друзей и врагов и то, как они видят мир.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®, 2-ое Издание *Руководства Игрока* и *Руководства Мастера* представили методы создания персонажей дварфов. *Полная Книга Дварфов* расширяет возможности предыдущих текстов, делая доступными новые подрасы дварфов и обеспечивая новые правила для игроков и Мастеров. Вся новая информация нецелена именно на персонажей дварфов.

1Дварф – основная проблема при переводе этой книги заключалась в коротком английском слове dwarf. Русскоязычному читателю не повезло – нет у нас адекватного перевода. Что это не гном, понятно всем. Само понятие восходит в нашем мире к “Старшей Эдде”, где приводится т.н. Dvergatal (список дварфов). Считается также, что это часть большой, утраченной песни. Англ. dwarf родственно сканд. dvergr, а древнеангл. – dweorh, древневерхненемецкий – twerg, готский – dvairgs. Т.о., мы имеем понятие, укоренившееся в германских языках; Переводить его “карлик” я не могу – все-таки карлик несет оценочное значение – это скорее оскорбительное прозвище, так могут называть дварфов (а также гномов, полурослико в и т.п.) другие, более высокие расы. Можно было бы перевести dwarf как дворф или, хуже, двоф, согласуясь с фонетическими правилами англ. языка. Но, как мне кажется, делать этого не стот потому, что тогда мы теряем древний “дух” этого слова. Вообще же, я, создавая свой мир, назвал этих существ тверками, или двергами (в зависимости от диалекта), т.к. эти имена ближе к скандинавским первоисточникам. Но пойти по этому пути здесь я не мог, опасаясь быть не понятым. Тем не менее, проблема эта не решена. (Прим. перев.).

Дварфы, Как Вы Их Узнаете

Игровые персонажи – это обычно дварфы холмов. Теперь вы сможете выбрать из шести подрас дварфов. В дополнение к холмовым, горным и дуэргарам, в этой книге представлены три других типа дварфов: глубинные, овражные и дварфы-изгнанники. Так как они появились в других изданиях игры AD&D, они стали доступны здесь с тем же самым вниманием к деталям, как и дварфы холмов в *Руководстве Игрока*. Каждая из шести подрас дварфов имеет собственные особые преимущества и недостатки, которые делают персонажей уникальными и интересными для игры.

Глава “Ты – Дварф” исследует социальную организацию дварфов и ремесленные кланы. Она описывает типичные семьи и подробно останавливается на образовании дварфов.

Пути персонажа были впервые представлены в этой серии. Они увеличивают основные классы воина, вора и жреца. *Полная Книга Дварфов* представляет 24 новых пути, созданные специально для персонажей-дварфов, включая семь путей, разработанных исключительно для использования мультиклассовыми персонажами. Пути Хозяина зверей, Дварфа-Наемника и Стража Очага очень расширяют возможности персонажей, которых можно отыгрывать.

В Главе 7 игроки найдут полезные намеки для отыгрыша типичного и не очень типичного персонажа. Вы также найдете в Главе 11 обширную информацию относительно прошлого и цитадели вашего персонажа. Цитадели дварфов не просто крепости, но также дома и места работы. Некоторые цитадели могут даже не быть укреплены, но дварфы всегда будут относиться к своему дому как к цитадели. Это – вопрос расовой гордости и предупреждение, что дом дварфа хорошо защищен.

Мастера найдут много информации, неоценимой в подгонке персонажей дварфов к кампаниям в своих мирах. Являются ли дварфы доминирующей расой или только народом, живущим в изоляции под землей, - есть множество предложений и идей для сценариев под открытым небом и в цитаделях.

Серия *Полное Руководство Игрока*

Полная Книга Дварфов дополняет другие книги в серии. Эти руководства содержат информацию, полезную для персонажей дварфов и в них содержится широкий диапазон классов на выбор. *Полное Руководство Жреца,* с описаниями религий дварфов и необязательных правил для жрецов, рекомендуется особо. Также рекомендуются *Полные Книги Воина* и *Вора* для новых боевых возможностей, специализаций на оружии, воровских способностей и гильдий воров. Все три из этих книг обязательны для Мастеров и игроков с персонажами - дварфами.

Полная Книга Дварфов определенно нацелена на приключения дварфов в собственных сообществах и обеспечивает обширную фоновую информацию относительно культуры дварфов, общества, мифов сотворения и условий кампании.

Подобно другим книгам в этой серии, правила, представленные в этой книге, необязательны. Хотя другие книги серии полезны, они не необходимы. Все, что вы должны использовать – *Руководство Игрока* и *Руководство Мастера.*

Если Вы используете *Полную Книгу Дварфов* в оригинальной игре AD&D®, вместо игры AD&D 2-го Издания, знайте, что ссылки относятся к книгам 2-го Издания. Игроки, использующие более старые книги, должны игнорировать некоторых из них. В большинстве случаев уместный материал будет найден по индексу или оглавлению.[2]

2Ну, нас-то с вами это не касается ☺ (Прим. перев.)

Наконец, многие из правил, представленных в этой книге, зависят от использования оружия и мирных навыков, описанных в *Руководстве Игрока*. Если вы не использовали эти навыки в своих кампании, мы весьма рекомендуем, чтобы вы ознакомились с ними и внесли их в вашу игру.

Глава 1: Сотворение Дварфов

Записано Мараком, Золотым Молотом, сын Джардака, Молота Орков

В эпоху до начала времен не было никаких дварфов, эльфов или людей, и мир еще не был создан. Только Вечной Горн существовал в Доме Создателя, в Пещерах Постоянного Пламени. В Вечный Горн поместил Создатель камень и огонь. Когда огонь раскалил камень, он расплавился, и реки жидкой руды побежали из камня, потекли вокруг. Клещами и молотом ковал Создатель мир. Он бил, и огромные горы вырастали из земли; еще удар, и появлялись холмы, оставляя глубокие долины и большие впадины.

Когда он был доволен очертаниями и формой, он поместил мир в Лохань Жизни. Как вода ударила в поверхность, поднялись облака пара, создавая небо. Воды Лохани заполнили долины и затекли во впадины, чтобы стать морями.

Создатель прекратил свою работу и увидел, что это хорошо. Он поставил мир на огромный пик из самого прекрасного мифрила, и там он остается по сей день.

Создатель рассмеялся и решил проверить свой мир. Он сделает расу шахтеров и кузнецов, и они будут стремиться найти мифриловый пик, на котором покоится мир, в самом его сердце.

Итак, Создатель возвратился к Вечному Горну в Пещеры Постоянного Пламени. Взяв воду из Лохани Жизни и камень от земли, он соединил их. Когда он был доволен, он добавил расплавленное железо, чтобы укрепить их. Он собрал этот прекрасный сплав и выковал его на Наковальне Духа. Для помощи Создатель сотворил богов. Он выковал их формы. Подобно ему, боги были широкие и коренастые, с прекрасными, длинными бородами ржаво-красного железа или мерцающего мифрила.

Тогда он окунул их в Лохань Жизни так, чтобы они, как и мир, могли бы стать частью дающих жизнь вод. Один за другим он поднял их и дунул на них. Их глаза открылись, и они ожили.

Создатель выковал богов из стихии земли, но его работа была еще не закончена. Он взял Богов Ремесел и научил их, как делать вещи, которые понравятся ему; он научил Бога Огня гореть и раздувать огонь жизни. Он научил Богов Стихий использовать свои силы. Он показал им все места богов в мире.

Тогда Создатель взял камень и железо и нагрел их в Вечном Горне. Он выковал самые красивые формы. Их он взял и окунул в Лохань Жизни, и так были созданы первые дварфы.

Затем каждый из богов взял одного из дварфов и показал ему тайны, переданные Создателем. Но к Фрару, Отцу Дварфов, первому Королю, обращался сам Создатель. Он рассказал Фрару о мифриловом пике и дал ему дар мудрости, чтобы управлять его людьми. И так первые Дварфы вошли в мир, в совершенстве зная искусства и ремесла.

Как только первые Дварфы узнали эти вещи, Создатель поместил их в страну, которую он выбрал для них на земле, в шахты и пещеры, которые он создал для их развлечения и их радости. В этих священных пещерах первые Дварфы умножались и процветали, но некоторые потеряли покой и начали искать великие богатства. Это

был Глордин Кузнец (Glordin Anvil Forger), сын Бардина Молотобойца (Bardin Hammer Beater)…

Оригинальный текст продолжается перечислением генеалогий. Поскольку мы сокращаем рассказ, то прошла тысяча лет, и род дварфов распространился по долинам и горам земли.

После того, как первые Дварфы сошли в могилу, Упадок пришел в мир. Бог Зла возлелеял темную и древнюю зависть к тварям Создателя. В унылых пещерах, которые не знали жара сердец дварфов он работал, чтобы повторить труд Создателя. Он сделал гоблинов, хобгоблинов, злых великанов и других монстров, и мечтал, что они уничтожат дварфов. Он работал, имитируя Создателя, но ему не хватало истинной воды из Лохани Жизни, чтобы смешать с камнем и сделать чистую глину. И так они были заражены его грязью.

Не удовлетворенный плодом своих собственных трудов, его поганый язык сеял вражду среди богов. Некоторые начали, как и он, подражать Создателю. Так эльфы, гномы, полурослики и люди вошли в мир. Но этим расам не хватало железа, которое было вплавлено в душу каждого дварфа, они были болезненные и бледные на вид. Компенсируя этот недостаток, бог Зла подарил им магию. Он проглядел дварфову сопротивляемость его злу, так что она использовалась другими расами против самих же себя.

Тогда бог Зла посылает свои существа против дварфов. Монстров отбрасывали много раз, все же они быстро размножались и возвращались снова и снова в еще бо́льших размерах.

Теперь меньшие расы распространились по наземному миру, и они узнали о богатстве дварфов. И так, люди и эльфы возжаждали драгоценных камней дварфов и их минеральных богатств. Некоторые пытались торговать, другие лгали и предавали, чтобы заполучить сокровища дварфов. Союз людей и эльфов сформировался против дварфов, и они принесли войну к горным домам. Так великие врата королевств дварфов закрылись и каменные залы были запечатаны от зла под солнцем.

Малые расы, не желавшие оставить дварфов в покое, начали рыть землю, но не знали этих путей. Их безумие пробудило драконов.

Драконы поднялись в ярости нарушенного сна, требуя дани, но малые расы не могли удовлетворить их жадность. Они успокоили драконов рассказами о дварфском золоте, и сказали им, что горное дело дварфов нарушило их дремоту. Те, кто торговал с дварфами, рассказали то, что они узнали из тайн их царств. И так драконы прибыли в наши родовые залы и дунули в ворота. Изрыгая огонь, они убивали многих. Те, кто остались в живых, сбежали из своих родовых гнезд в верхний мир.

Начиная с этого дня были созданы новые дома, и мы благодарим Создателя за умножение нашего богатства. Но пророчество говорит, что однажды пещеры первых Дварфов будет возвращены. Тогда мы будем свободны от нападений монстров и путей эльфов и людей.

Я, Марак Золотой Молот, сын Джардака, Молота Орков, сын Макктат Убийцы Эльфов...

Текст снова дает генеалогию, прежде чем заканчивается печатью Марака Золотого Молота.

Сотворение Мира

Дварфы – долговечная раса, живущая в среднем 350 лет, и они ближе к сотворению мира, чем короткоживущие расы вроде людей. Дварфы имеют ясное представление о том, как появились они и их мир, и это в свою очередь воздействует на то, как они воспринимают себя, мир и другие расы. Существует множество мифов сотворения. Спорные Свитки Нарвила описывают сотворение как случайность.

После того, как Творец выковал мир и сделал дварфов, он утомился и уснул. Некоторые Малые Боги, завидующие умению Творца, связали его, когда он спал. Разогрели они Великий Горн, чтобы сделать расы по их собственному подобию, людей и эльфов. Они выпустили их в мир.

Но принялись они спорить между собой, которую часть мира нужно дать их народам. Шум спора пробудил Творца, который увидел то, что они сделали, и рассердился. Но они смеялись над ним и быстро связали его и поклялись, что он никогда не будет освобожден.

Они поддерживали огонь Вечного Горна и продолжили работу. Однако не знали они, как управлять Великим Горном, и он слишком раскалился. Большие капли расплавленного камня взлетали в воздух и падали на землю. Когда они падали, Творец дышал на них, чтобы охладить их, чтобы его люди не были обожжены. Сила его дыхания дала жизнь расплавленным осколкам, и они стали драконами.

Итак, из всех существ земли только дварфы и драконы были сделаны Творцом. Дварфы умением его рук, а драконы силой его дыхания.

Идея горна, в котором был создан мир и его народ – типично дварфский миф. Марак и Нарвил разделяют эту идею, хотя они называют его по-разному. Марак говорит про Создателя, а Нарвил – про Творца. Дварфы в различных частях мира имеют контрастирующие представления о мифе сотворения, в далеких царствах даже противоречащие.

Кто-то может полагать, что мир был создан катастрофой, из камня, который был отколот от большего ударом молота или другой силой, и отделился и развивался самостоятельно.

История создания – обычно часть большего цикла сотворения, в котором мир создан только для того, чтобы быть разоренным, но в конечном счете будет спасен, как предсказал Нарвил:

Создатель пробовал порвать свои узы, но они были слишком крепки. Он спорил с Малыми Богами, но они не слушали. "Вы не можете управлять миром, если не можете работать с горном", - предупредил он.

Иногда, когда горн становится слишком горячим или слишком холодным, он давал Малым Богам совет, "поддать больше воздуха", "использовать меньше топлива". Они смеялись над тем, что он так легко открывает им секреты горна, называя это слабостью. И снова Создатель предупредил их: "Однажды горн будет гореть без вашего контроля, и мир иссохнет от жара огня. Тогда вы должны освободить меня, или все погибнут, даже мы. Тогда я принесу справедливость миру, которым вы злоупотребили. И мои люди должны быть спасены от вашей войны".

Существуют другие мифы. Жрецы дварфов оврагов полагают, что мир был проглочен гигантским монстром, переварен, а позже преобразован.

Многие предсказывают разрушение всего сущего в мире. Некоторые говорят о мире, разоренном драконами, которые уничтожили все живое своим огненным

дыханием. Только расы, живущие в глубине мира, остались в живых. Дварфы, орки и гоблины, защищенные в их подземных домах, избежали гнева драконов.

Различные верования могут стать причиной трения между дварфами и другими расами и даже среди самих дварфов. Большинство горных дварфов избегает людей и верит в поиск мифрила, металла непобедимого оружия. Ирвак, учитель горных дварфов, говорит детям, почему это так.

Остерегайтесь путей человека. Он алчен и безрассудно жаден. Он стремится обладать сокровищами и богатством, но больше всего властью над другими. Наша обязанность - сопротивляться безумной жажде человечества доминировать над другими расами. Не все люди злые, но самые плохие – их вожди, которые ведут их в бой против нас. Написано, что только силой мифрила мы можем защитить наши залы.

Кредо горных дварфов отвергается Якиром, жрецом дварфов оврагов.

Учитесь принимать пути людей, ибо у нас нет никакого другого выбора. Если человек пинает вас, держитесь вне досягаемости его ботинка. Если он плюет в вас, плевок не сломает ваши кости. Мы размножаемся медленно и должны защищать себя. Если мы сражаемся с человечеством, оно в конечном счете убьет нас всех. Избегите сокровищ и богатств, но если у вас есть сокровище, спрячьте его хорошо в таком гадком месте, где никто не догадается посмотреть. Всегда избегайте мифрила и тех, кто носит его. Он настолько драгоценен, что люди сходят с ума от желания обладать им.

Каков Мир?

Для большинства дварфов мир состоит из темных подземелий. Верхние земли странные и отдаленные. Почти наверняка они были созданы или сформированы богами других стран. Большинство дварфов полагает, что мир составлен из множества частей, созданных для различных народов. Дварфам дали в собственность глубины земли, эльфам – леса, полуросликам – поля; каждый находится на своем собственном месте.

Многие полагают, что первоначально весь мир был дан дварфам. Их легенды содержат рассказы о том, как части мира были отняты другими богами, когда они создавали другие расы.

Немногие дварфы могут обладать реальным знанием о поверхности мира, и их подземные жизни заставили их развить некоторых очень странные верования: миры в форме шара, яйца, сплющенного диска, зубчатого камня с центральным пиком и даже большой впадины посреди земли.

Много легенд касаются глубин земли. Много глубинных дварфов верят в то, что можно рыть туннели вниз до тех пор, пока копатели не окажутся у основания мира. Их жрецы и мудрецы постоянно обсуждают, на чем покоится дно мира. Некоторое утверждают, что под миром существует только пустота. Большинство шахтеров глубинных дварфов полагает, что мир опирается на шип из золота, которое однажды сделает их такими богатыми, как не снилось даже самым жадным дварфам. Некоторые религии дуэргаров объявляют, что мир опирается на их дварфский эквивалент ада и, если они будут рыть к нему, они получат помощь злых существ, живущих там. При помощи этих союзников дуэргары уничтожат всех, кто против них.

Некоторые думают, что мир – живой организм или запутанный механизм, который нуждается в осторожном обслуживании. Они полагают, что каждая раса была

создана затем, чтобы заботиться о своей части мира; дварфы заботятся о подземных царствах.

Что такое Небесные Лампы?

Дварфы, возможно, были созданы в подземелье, но рано или поздно они появились в верхнем мир. Тогда они задались вопросом относительно огней, перемещающихся в небе, и что такое солнце. Дварфы сравнили эти астрономические тела с огненными жуками или яркими драгоценными камнями, нежели с естественными явлениями. Свитки Нарвила приравнивают солнце к огню горения яркого пламени, вырывающегося из трубы Великого Горна.

После своих аргументов Малые Боги устали и уснули. Творец, связанный и скованный, остался бодрствовать. Всю ночь он наблюдал, как Великий Горн медленно охлаждается. Когда огонь был почти погашен, и все было темно, он дунул на тлеющие угли, чтобы зажечь огонь. Красные угли и новый огонь взорвали дымоход горна и создавал Первый Рассвет.

По-другому интерпретируются небеса Ор-Казилом, ювелиром и мистиком, который поймал свет солнца и поместил его в драгоценных камнях Арбира. На камне его зала – надпись. Сложный текст – шедевр дварфской поэзии.

Страх – это солнце. Свет. Несомый стражем в вечном пути.
Велик свет его факела. Он скрывает его шаги.
Страх - это луна. Призрачный свет. Серая поверхность в шрамах, испорченная драгоценность.
Принести мне драгоценный камень ночного неба. Тот, который мерцает в свете факела стража, когда он идет по миру.
Положите его на мою могилу.

Боги Дварфов

В одном мифе о сотворении боги были сделаны Создателем по образу, который он нашел приятным. В других легендах все боги происходят от общего предка, и с тех пор умножаются. Каждый бог при рождении выбрал свою собственную форму, чтобы быть лучшим, затем создал расу по своему собственному образу. Боги скрестились со своими созданиями, чтобы сделать других богов, которые получили свое место в пантеоне.

Рассказы изобилуют расовыми героями, обретшими божественность за великие дела или образцовую жизнь. Поклонение предку процветает среди потомков этих героев.

Загробная Жизнь Дварфов

Подобно людям и другим расам, дварфы имеют свои собственные представления о загробной жизни. Большинство воинов и жрецов дварфов ожидает путешествия к некоему большому залу героев, чтобы там ждать дня, когда они будут призваны сразиться с врагами еще раз. Ориентированные на ремесло дварфы ожидают от загробной жизни трудной работы и других удовольствий. Более пессимистические религии утверждают даже, что никакая загробная жизнь не существует. Они, однако,

говорят, что дварф может получить бессмертие, оставляя в истории свои дела или создавая превосходные артефакты.

Глава 2: Подрасы Дварфов

Основная информация относительно дварфов может быть найдена в *Руководстве Игрока*. Эта глава дает дополнительный материал, касающийся холмовых, горных дварфов, изгнанников, глубинных, овражных дварфов и дуэргаров. Различия между ними, возможно, были частью их сотворения или развились за более чем тысячи лет тяжелой жизни.

Следующие описания служат только фоном, это не категорические указания. Хотя каждой подрасе присуще свое мировоззрение, индивидуумы могут иметь свои собственные жизненные ценности. Точно так же подраса не зависит от местонахождения. Горные дварфы могут жить в глубинах, обычно связываемых с глубинными. Хотя они живут там, они – горные дварфы, а не глубинные.

Глава 4 описывает изменение характеристик и уровней опыта для каждого типа дварфов. Здесь мы заняты происхождением, внешним видом и социальными и психологическими различиями между подрасами.

Дварфы Холмов

Дварфы холмов живут в холмистой местности. Их цитадели расположены главным образом под землей, хотя заставы часто находятся на поверхности.

Типичный дварф холмов ростом 4 фута[3] и весит приблизительно 150 фунтов[4]. Он коренастый и мускулистый. Его кожа цвета сильного загара или светло-коричневая, и у него румяные щеки и яркие глаза. Его волосы могут быть черными, серыми или коричневыми. Он любит одежду темных, мрачных, земляных тонов и носит мало драгоценностей.

Дварфы холмов – наиболее обычные дварфы. Они хорошо приспособились к жизни над и под землей. Они утверждают, что всегда жили в холмах, но, возможно, они мигрировали или путешествуя по земле, или через подземные переходы. Если по поверхности, то они, вероятно, произошли от горных дварфов.

Мировоззрение дварфов холмов обычно законопослушно доброе, но нет никакой причины, почему они не могут иметь другого мировоззрения. Пока большинство остается законопослушно добрым, цитадели хаотичных, нейтральных или злых дварфов не приведут в дисбаланс кампанию и придадут ей больше пикантности и разнообразия.

Горные Дварфы

Эти дварфы живут под горами. Их цитадели обычно изолированы, и они поддерживают мало контактов с другими расами. Горные дварфы склонны ценить свое уединение и активно препятствуют визитам в их цитадели.

Типичный горный дварф в среднем 4,2 фута в высоту и весит приблизительно 170 фунтов. Его волосы более светлые, чем у его собрата с холма, а кожа немного более красная.

3 1 фут = 30,5 см.
4 1 фунт = 454 гр.

Горные дварфы утверждают, что они – первые дварфы, и все другие дварфы произошли от них. Они остерегаются дварфов холмов из-за их близких деловых отношений с людьми, эльфами и другими расами. Они держатся своего клана и самих себя. Большинство имеет законопослушно доброе мировоззрение.

Глубинные Дварфы

Глубинные дварфы живут много ниже поверхности земли. Они, возможно, всегда жили там, или, может быть, ушли в глубокое подземелье, чтобы избежать ужасного катаклизма, мародерствующих монстров, или были вытеснены вниз горными или холмовыми дварфами.

Глубинные дварфы ростом в среднем 4 – 4,2 фута и весом приблизительно 120 фунтов. Они более костлявые, но и более худые, чем другие дварфы. Цвет их кожи колеблется от бледно-коричневого до рыжеватого, и часто имеет красноватый оттенок. У них большие глаза, но без блеска их наземных родственников; цвет бледно-голубой. Цвет волос колеблется от огненно-красного до соломенного. Женщины носят длинные бороды, в отличие от женщин других дварфов (которые обычно чисто выбриты).

Глубинные дварфы имеют мало или вообще не имеют контактов с поверхностью. Слишком далеко им путешествовать к верхнему миру. Они могут быть в дружественных отношениях с холмовыми и горными дварфами, или испытывать зависть к ним. Они могут избегать их, потому что считают их зараженными влиянием других рас.

Часто нейтральные по мировоззрению, глубинные дварфы могут также быть законопослушно добрыми или нейтральными. Они такие же консерваторы, как холмовые или горные дварфы, и полагают, что именно они единственные представители дварфской культуры.

Дварфы-Изгнанники

В отличие от большинства дварфов, дварфы-изгнанники живут на поверхности. Когда-то будучи холмовыми или горными дварфами, они были оторваны от своих семей и традиций. Когда глубинные дварфы двинулись вниз, дварфы-изгнанники были выброшены на поверхность.

Возможно, их привели туда вулканы или землетрясения, которые разрушили их подземные дома, или это были орки или драконы. Не найдя никакой безопасности под землей, они были вынуждены уйти наверх. Некоторые, возможно, даже отказались от своих домов и отступили от подземной жизни.

Много веков дварфы-изгнанники приспосабливались как могли, но отказ от своей естественной среды обитания брал свое. Они потеряли многое из своей расовой гордости и стали несчастным и грязным народом. Они развили в себе иррациональную фобию темных мест, но все же им неудобно под открытым небом, под дождем и при большинстве погодных условий поверхности.

Дварфы-Изгнанники могут быть найдены среди других рас. Они могут составлять большинство жителей гетто, или маленькие группы их могут жить или путешествовать с другими расами.

Хотя их традиционные дома ушли в прошлое, дварфы-изгнанники продолжают следовать своим ремеслам, особенно добыче руды и работе по металлу. Они работают для людей или эльфов.

Ростом от 4,2 до 5 футов, типичный дварф-изгнанник немного более высокий, чем горный дварф, но более худой и весит приблизительно 155 фунтов. Его кожа обычно светлее, чем у дварфа холмов, более румяная. Волосы темные с оттенком голубого. Более сильные, чем другие дварфы, они получают +1 премию к Силе при создании персонажа.

Дварфы-Изгнанники обычно законопослушно-нейтральны в мировоззрении. Их общество сохраняет традиционную законную организацию, но больше заинтересовано поддержанием порядков, чем обеспечением того, чтобы все граждане имели равные доходы.

Дуэргары (Серые Дварфы)

Дуэргары, или серые дварфы, живут глубоко под землей, иногда ниже глубинных дварфов. Они редко поднимаются на поверхность, находя это болезненным, за исключением очень пасмурных дней или ночью. Свет не причиняет им вреда, но влияет на их способность видеть ясно.

Типичный дуэргар – 4-х футов роста и весит 120 фунтов. Худые, они обладают бледной кожей и белыми или тускло-серыми бородами. Мужчины и женщины могут быть лысыми, или они не стригут свои волосы.

Большинство дуэргаров законопослушно злые с нейтральными тенденциями. Другие дварфы находят их жизнь отталкивающей. Дуэргары воюют с другими расами дварфов, и иногда даже объединяются с силами орков и других злых рас, чтобы совершить набеги на цитадели дварфов.

Они часто конкурируют с глубинными дварфами за места и полезные ископаемые. Обычно дуэргары терпят поражение в такой борьбе. Следовательно, многочисленные цитадели дуэргаров исключительно бедны, вытеснены в области, отвергнутые другими. В некоторых случаях, однако, это, возможно, стало их преимуществом и привело их к открытию скрытых подземных богатств, которое они могли бы тайно добывать.

Дуэргары могли одно время жить с другими дварфами, прежде чем их вытеснили в глубину за поклонение злым богам. Они, возможно, были созданы злыми богами, чтобы уравновесить расы законно добрых дварфов. Если это так, они будут иметь священную миссию: уничтожить или поработить всех дварфов доброго мировоззрения.

Даже при том, что их общество злое, они все равно сохраняют многие из социальных структур холмовых и горных дварфов. Они живут кланами, но их ремесла обычно развиты хуже, чем у других дварфов.

Овражные Дварфы

Дварфы Оврагов – наиболее выродившаяся из всех рас дварфов. При недостатке расовой гордости они делают достоинство из трусости, грязи, глупости и злых шуток. Они живут в покинутых цитаделях, человеческих деревнях или в старых шахтах и пещерах, в коллекторах, на мусорных свалках или трущобах городков и больших городов. Эльфы не терпят их за развращенность.

Средний дварф оврагов – 4 футов в высоту и весит только 100 фунтов. Он более строен, чем холмовой или горный дварф и имеет тонкие пальцы. Символ положения в обществе для дварфа оврагов – иметь большое пузо, чтобы показать свое умение собирать отбросы.

Кожа от оливкового цвета до светло-желтого, напоминающего старый пергамент. Часто, однако, трудно определить цвет кожи овражного дварфа из-за толстых слоев грязи, шрамов, нарывов и струпьев, скрывающих его кожу.

Их бороды и волосы цветом от грязного блондина до матового, неопределенного. У женщин волосатые щеки, но нет бороды. Глаза у обоих полов тусклые и безжизненные, изменясь в цвете от водянисто-голубого к зеленому до орехового.

Овражные известны за глупость и несносность. Несмотря на это у них высокое мнение о себе и они воспринимают себя очень серьезно. Они полагают, что другие дварфы "спесивые" и "наглые выскочки". Дварфы Оврагов будут обкрадывать, обманывать, запугивать и надувать друг друга и любую другую расу, с которой они встретятся. Если на них нападают, они унижаются, скулят, убегают или делают все, чтобы избежать ударов. Если боя нельзя избежать, они сражаются без энтузиазма, обычно с закрытыми глазами.

Поскольку овражные дварфы живут в таких местах, которые даже орки считают непривлекательными, у них немного расовых врагов. Собранное в кучах отбросов других рас, их "богатство" не соблазняет никого. Отвратительные пресмыкающиеся, как известно, скорее уберут свои щупальца, чем съедят этого дварфа.

Откуда они пришли? Другие дварфы утверждают, что они – жестокая шутка, которую сыграли боги над непослушной цитаделью дварфов. Нарвил полагает, что они – изгои цитадели, которые позже расползлись и заразили весь мир. Возможно, они результат скрещивания дварфов и гномов, или дварфов и гоблинов. Они, возможно, даже были результатом мерзкого эксперимента злых волшебников. Никто не знает наверняка, меньше всего сами овражники.

С ними всегда обращаются с презрением, хотя они могут использоваться, чтобы исполнять черную работу. Анклавы дварфов оврагов могут существовать в большинстве цитаделей, где им будет ненамного лучше, чем рабам.

Дварфы оврагов часто имеют хаотично нейтральное мировоззрение, но эти непонятные существа могут иметь любое мировоззрение.

Глава 3: Ты – Дварф

Эта глава исследует образ жизни дварфов, организацию кланов и семейств, самых маленьких единиц дварфской социальной организации.

Кланы – основа общества дварфов. Мало дварфов выберут профессии, которые поставят их вне общества, но на них влияет господствующее общество дварфов, ценности и структуры, хотя они могут и не следовать им.

Кланы Дварфов

Гарет, человек-торговец, о кланах дварфов:

Дварфы крепко связаны, да. Не ошибитесь, все семейства занимаются одним и тем же ремеслом. Почти невозможно для одних из них взяться за другое дело. Они любят держаться своей семьи. Большинство не делает различий между кланом и гильдией.

Дварфы любят, чтобы все было четко регламентировано. Каждое изделие имеет установленную цену и время, назначенное на его создание.

Попытка заключить сделку с ними подобна попытке развалить одну из их цитаделей головой. Не больше и не меньше. Независимо от того, со сколькими из них

вы пробуете иметь дело, цена всегда та же самая. Берите или уходите. Это самый плохой вид ограничительной торговли. Хуже, чем то, что мы имели здесь прежде, перед тем, как правительство остановило это.

Однако я скажу кое-что в их защиту: вы знаете, что вы всегда получите качественный товар. Они никогда не пробуют продать вам что-нибудь дрянное или низшего качества. Это для них вопрос гордости.

Кланы Дварфов – группы семейств, которые связаны друг с другом. Все члены клана ведут свое происхождение от общего предка. Это мог быть основатель цитадели, но она может быть основана только предыдущим поколением.

Каждый клан специализируется в особом ремесле или навыке: кузнечное дело, горное дело, изготовление оружия и т.п..

Различные кланы живут обычно близко друг к другу, чтобы торговать навыками между собой. Отношения между кланами усложнены и взаимозависимы. Клан кузнецов должен есть, так что они торгуют с пекарями и мясниками.

Большинство кланов заинтересовано в изготовлении товаров и услуг. Они любят создавать вещи из сырья, и наслаждаются работой с камнем и металлом. Есть кланы, которые специализируются в военных и политических действиях. Боевые кланы включают мастеров, таких как Стражи Очага, Хозяева Зверей и Снайперы. Политический клан обычно ответственен за управление цитаделью и включает короля или собственное семейство правителя, плюс других высокорожденных дварфов. Эти дварфы подверглись долгому обучению в выбранной отрасли и теперь они – эксперты. Подобно другим дварфам, они убеждены, что они всегда правы. Они склонны спорить с посторонними, даже с политическими семействами других цитаделей.

В главных цитаделях каждый клан практикует свое собственное ремесло. В меньших клан может практиковать множество ремесел. Дварфы предпочитают практиковать только одно ремесло, и этот один навык может быть поднят на более высокий уровень, чем это было бы возможно, если бы были выбраны два, три или четыре навыка.

Жрецы дварфов отобраны из всех кланов в цитаделях и могут быть только теми дварфами, кто не привязан к своим кланам. Много священнослужителей, как и тех, что связаны с искусствами и ремеслами, являются частью кланов и закрыты ото всех других. Жрецы, которые служат богу-кузнецу, например, являются духовными лидерами этого клана.

Кланы и Гильдии

Кланы управляются гильдиями, которые издают законы по всем вопросам ремесла. Гильдии определяют вес и размеры, качество и цену изделий.

Например, Гильдия Пекарей устанавливает вес, цену и компоненты буханок хлеба. Все кланы придерживаются этих требований. У других цитаделей будут другие требования, наложенные их гильдиями. Это ведет к таким ситуациям, что дварфы одного клана пекарей станут конфронтировать с кланом пекарей другой цитадели, по которой хлеб имеет другой вес. Это, вкупе с их природным упрямством и неспособностью к компромиссам, приводит к тому, что дварфы столь осторожны друг к другу. Один взгляд всегда верен, а все другие всегда не правы.

(Обратите внимание, однако, что это не означает что дварфы по-рабски твердо придерживаются узких стандартов производства. В пределах ограничений, установленных гильдиями, есть огромное пространство для самовыражения.

Фактически, две буханки хлеба, которые соответствуют тем же самым руководящим стандартам, могут казаться совершенно разными непосвященному. И каждая гильдия обычно имеет удивительное множество принятых стандартов на выбор для любого определенного типа изделия.)

Даже при том, что гильдии управляют делами кланов, они не могут управлять кланом политически. Это предоставлено старейшим, которые руководят заключением брачных союзов, расселением и политическими отношениями с другими кланами. Старейшие – это самые старые дварфы в клане. Они часто также самые богатые, накопившие большие богатства за многие столетия. Некоторые могут быть мастерами гильдии, но это не главное. Когда это совпадает, различия между кланом и гильдией становятся еще более стертыми.

Новые Кланы

Новые кланы формируются, когда дварф решает приняться за другую профессию, отличную от таковой его собственного клана. Он может изучать новую профессию, связав себя с другим кланом, понимая, что он или станет членом клана через брак, или будет практиковать свое новое ремесло отдельно. В обоих случаях он оставляет членство в своем изначальном клане и клянется никогда не раскрывать тайны гильдии другим.

Если он закончил свое ученичество и не женится в новый клан, он обязан идти в другую цитадель или основать новую. Его потомки следуют его профессии. Хотя он все еще связан кровью со своим родным кланом, он больше не считается частью того клана. Узы с его старой семьей остаются крепкими, и он может призывать их на помощь, если нуждается в ней. Если на него напали или оскорбили, его братья и сестры быстро придут на помощь, как и другие из его клана, но он не может ожидать от них помощи в вопросах торговли и повседневной жизни.

Кланы и Общество

Больного или раненного дварфа будут лечить и кормить члены его клана. Тот, кто в добром здравии, должен работать, чтобы поддерживать благосостояние и репутацию клана. Никакой дварф не поступит иначе.

Тот, кто обманывает или не поддерживает свой собственный статус, заслуживает неодобрения своих товарищей. Он будет предупрежден, и к нему будет применено давление, чтобы удостовериться, что он не запятнал имя клана. Если он не обращает внимания на предупреждения, он будет изгнан из клана. Изгнанный дварф теряет все преимущества клана. Гильдия клана запретит ему работать и конфискует его инструменты, если это возможно. Если он покажет желание исправиться, ему будут позволено вернуться назад в клан, и гильдия снимет запрет. Если нет, он будет предоставлен себе и даже его семья будет избегать его.

Верность

На взгляд постороннего кланы дварфов кажутся очень сложными, а отношения между ними весьма замысловатыми, потому что они действительно такие. Дварфы не организовали бы свою жизнь по-иному. Они знают, кому принадлежит их верность: во-первых, их семье, потом клану, гильдии, цитадели, а затем любым другим цитаделям-

союзникам. Дварфы – гордая раса и хранят верность. Они склонны защищать друг друга, часто до смерти. Оскорбление одного дварфа является оскорблением всех дварфов.

Мировосприятие

Большинство дварфов выбирает жизнь под землей. Для них неестественно жить в наземном поселении, если что-либо не вынуждает их к этому.

Жизнь под землей в течение тысяч лет сильно повлияла на мировосприятие дварфов. Они полагают себя доминирующей расой в мире, первой силой цивилизации и культуры. Это отношение сохраняется даже в кампаниях, где на самом деле преобладают другие расы. Дварфы, живущие под землей, не заботятся о том, кто царит на поверхности, пока их оставляют в покое. Поверхностные расы могут с тем же успехом быть на другом измерении. Дварфы видят мало причин связаться с другими расами, пока нет повода для общения.

Это представление дварфоцентризма глубоко укоренилось во всех дварфах, независимо от того, где они живут, даже если среди других рас. Дварфы в таких местах могут неохотно признавать, что люди или эльфы достигли некоторого уровня цивилизации и политической силы, но они ниже по сравнению с их собственными достижениями.

Любовь к Стабильности

Жизнь под землей наложила сильный отпечаток на личность дварфов. Они развили инстинктивную любовь к земле и камню, которые представляют стабильность и постоянство. Земля и камень может быть прорыта и вырезана, быть в виде арок и служить опорой, все же они всегда остаются твердыми и надежными.

Море, однако, всегда изменяется, в нем нет стабильности, и оно склонно к бурным штормам. Оно представляет силу хаоса, распространенного в верхнем мире, и является антитезой надежных, похожих на материнское лоно пещер, которые являются домом дварфам.

Темы прочности и надежности постоянно присутствуют в мировосприятии дварфов. Мир тверд и постоянен, так что жизнь должна быть прожита так же. Это близко преобладающему у них законопослушно доброму мировоззрению.

Дварфы ценят закон и порядок, и видят его как часть естественного миропорядка. Общество должно быть таким же прочным и надежным, как камень. Дварфы живут в среднем 350 лет, в течение которых деревья растут и умирают, рукояти топоров много раз заменяются, а древесные структуры гниют и рушатся. По сравнению с силой и долговечностью металла и камня другие вещи кажутся преходящими. Строить на будущее – значит строить хорошо.

Ремесла Дварфов

Дварфы – опытные мастера не без некоторых богоданных способностей, но благодаря долгому, тщательному учению. Дварфы традиционно обучаются 25 лет, оно начинается в возрасте 25 лет. Для дварфов это – часть жизни. "Работа стоит того, чтобы ее выполнили, и выполнили хорошо". Это отношение глубоко укоренилось в них и объясняет, почему дварфы любят создавать красивые предметы и тратят на них так много времени. Они стремятся создать то, что будет существовать до конца времени, и им трудно постичь, почему другие расы рассматривают работу как бремя, а не акт

артистического выражения, которое нужно смаковать и наслаждаться. Мастера дварфов, благодаря своим навыкам, производят оружие, доспехи и другие товары быстрее, чем другие расы, и лучшего качества.

Дварфы и Юмор

Считается, что у дварфов нет чувства юмора, если вообще они не просто-таки сварливые. Это справедливая оценка. Они не часто шутят, и не умеют ценить розыгрыши. Общество основано на послушании, порядке и уважении товарищей. Дварф не злоупотребляет этим уважением, высмеивая других.

Дварфы любят работать и находить в этом удовольствие. Это удовольствие настолько духовно возвышает, что любая попытка шутить кажется поверхностной. Те, кто не доволен работой или своим положением в жизни, может нуждаться в таком развлечении, но юмор считается оскорблением.

Это не должно говорить о том, что дварфы без чувства юмора, у них очень черный юмор по отношению к своим расовым врагам, но их чувство юмора очень отличается от, например, человеческого. Они не находят забавными шутки над страданиями или неудачами. Они находят увлекательными умные истории. Проблема состоит в том, что дварфские шутки имеют тенденцию следовать стандартным путем рассказа. Из-за их большой длины, бесконечных генеалогий и перечислений дварфских деяний для других рас трудно поддерживать интерес к ним. Комедианты дварфов, рассказывая шутки о других расах, часто раздражаются, когда внимание аудитории угасает после первых 15 минут или тогда, когда аудитория не имеет никакого понятия о важности происхождения в шутке! Расы, которые были объектом дварфского юмора, не в состоянии понять, что он основан не на изображении одной линии, но на медленном пересказе главы, если не всей книги.

Богатство

Дварфская концепция богатства тоже различна. Дварфов привлекают предметы своей красотой, а не коммерческой ценностью. Они высоко ценят прекрасное мастерство, но знают, что мастера только улучшают то, что дала земля.

Золото имеет для них самое большое значение, не за ценность, а из-за естественной красоты и ковкости. В руках умелого мастера золото может быть расплавлено и вылито в формы, расплющено молотом, растянуто в проволоку или тщательно вырезано долотом. Хорошо сделанный золотой предмет ценен за мастерство и красоту. Плохо сделанный предмет расплавляют, чтобы превратить в монеты или другие объекты.

Дварфы знают о дефиците золота и его ценности. Никакой дварф никогда не продаст золото по меньшей цене, чем его реальная стоимость, факт, который привел других рас к тому, чтобы рассматривать их скаредными и жадный.

Страсть дварфов к золоту известна, как и их любовь к драгоценным камням. Они любят обладать этими сокровищами земли, полируя и заключая их в бриллиантовые формы, которые совершенно отражают свет. Каждый камень считается блестящим примером красоты земли. Тем, кто покинул свои подземные дома, они напоминают, что истинная красота прибывает внутри земли.

Дварфы хорошо знают ценность драгоценных камней. Там, где другие оценивают камни по весу и редкости, дварфы оценивают их согласно их красоте.

Они не имеют, однако, никакого желания иметь или собирать жемчуг. Будучи продуктом моря и створчатыми, они не считаются драгоценными камнями. Дварфы находят их непривлекательными. Жемчужинам не хватает глубокого блеска естественных камней. Однако глуп тот дварф, который не понимает, что красота есть и в глазах бихолдера. Хотя жемчуг ничего не стоит, дварфы знают его рыночную цену.

Золото и драгоценные камни – их самая большая любовь, но другие металлы важны для них не меньше. Платина имеет многие признаки золота и даже более редка. С серебром легко работать, и придавать ему форму легче, чем золоту. Его цвет не так хорош, но и он имеет свою привлекательность. Медь и другие металлы также считаются красивыми. В то время как другие металлы более обычны, чем золото, их сравнительная редкость придает им ценность.

Железная руда имеет решающее значение для дварфов. Из нее они делают оружие, доспехи, горны и инструменты. Залежи железной руды видятся ими как кости земли; кости, завещанные дварфам, которые нужно использовать для их собственных целей. Когда его куют с углеродом, тогда дварфы преобрауют железо в сталь, которая является прочной и твердой, не будучи ломкой.

Ремесла

Хотя дварфы хотели бы работать исключительно с золотом и драгоценными камнями, они – практичный народ. Они знают, что железо и сталь мало изнашивается и бесконечно более практично для изготовления инструментов. Поэтому они интенсивно работают с железом и сталью. Мастера дварфов производят одни из самых прекрасных вооружений, доспехов и инструментов в любом мире. Эти товары, из-за их качества, требуют более высоких цен, которые с удовольствием оплачивают за дварфское мастерство. Все мастерские, необходимые для того, чтобы способствовать развитию цитаделей – места, где искусство соединяется с трудом.

Индивидуализм

Дварфы охотно подчиняются законным учреждениям, уважая приватность и частные владения. Закон стимулирует порядок, организацию и устойчивое общество. Общество отражает естественный порядок мира, где все имеет надлежащее место. Законы существуют, чтобы им повиноваться, а не нарушать. Общество существует так, чтобы дварфы могли быть свободны от ненужных вторжений.

Даже при том, что закон важен, дварфы довольно индивидуализированы. Они имеют личные взгляды, которые они редко сообщают другим: одна из причин, почему они считаются молчаливой расой. Однако, когда дварф думает, что его собственное мнение игнорируют, он становится сварливым, замкнутым и переносит свои беды стоически.

Этот стоицизм и желание не огорчать других является очевидным в том, что они рассматривают богатство как личное дело. Только влиятельные и уважаемые дварфы могут показывать богатство открыто, и даже тогда это встречает недовольство. Все нормальные дварфы предпочитают держать свое богатство в секрете.

Считается дурным тоном хвастаться накопленным богатством. Такое поведение оскорбительно и причиняет дварфам, которые путешествуют по поверхностному миру, глубокую обиду. Богатство, особенно драгоценные камни и драгоценные металлы, созданы для интимного восхищения. Их нужно бережно копить и показывать самым близким родственникам или вернейшим друзьям. Примета симпатии и дружбы среди

дварфов – показать свое богатство. Делая так, он не только разделяет радость от своего имущества, но говорит, "Вы – мой друг, которому я доверяю, который не украдет у меня." (Исключение из этому, конечно, является богатством, показанное из-за превосходного мастерство исполнения предметов обихода. Красиво созданный и позолоченный топор, инкрустированный драгоценным камнем или двумя – не показной, если он функционален. Дварфы утверждают, что это – не субъективное различие, но большинство других рас находит трудным следовать за таким рассуждением.)

Другие расы, и эльфы в частности, находят такое отношение очень странным. Люди и эльфы радуются, показывая свое богатство, позволяя другим восхититься красотой. Ни один дварф не сделал бы так. Не удивительно, что дварфы считаются скаредной и жадной расой теми, кто не может понять их побуждений.

Эмоции

Замкнутому народу, дварфам часто трудно выразить свои чувства. Их общество структурировано так, чтобы сделать излияния гнева, зависти, ревности и ненависти не нужными. Они способны выражать недовольство и ненависть, но они обычно направлены на то, что вне цитадели.

Дварфы редко оскорбляют или огорчают друг друга, но другие расы огорчают их очень часто. Не выказывая им уважения, которого они требуют, спрашивая небрежно об их богатствах или делая их объектом шуток, они гарантированно сердят дварфов. Но этот гнев обычно выражается только в нахмуренных или сдвинутых бровях. Другие расы решили, что это так потому, что у дварфов нет чувства юмора, не понимая, что дварфы не показывают свой гнев. Они позволяют ему кипеть и увеличиваться, пока они не взрываются, становясь своим собственным стереотипом – сварливыми, молчаливыми, упрямыми и твердыми. Дварфы часто отчаиваются из-за чрезвычайно плохих манер других рас.

Отношения К Другим Расам

Дварфы – в основном добрый народ. Они стремятся не вредить никому, просто сосуществовать с ними, или даже лучше: быть предоставленными самим себе. Из-за их доброй природы дварфы известны стойкостью перед лицом оскорблений и необъяснимого поведения. Они объединяются с людьми и эльфами во времена кризисов и заключают долговременные торговые соглашения ко взаимной выгоде.

Они имеют немного терпения к людям, которые делают неправильные вещи. Люди или тратят время впустую в мелких делах, или так сильно желают достичь своих целей, что становятся грубыми и невежливым. Они не имеют никакой концепции надлежащего ритма мира, что не удивительно, так как они позволяют своим жизням быть во власти изменений ночи и дня и времен года. Только они достигают кое-чего, как их дети хотят изменить это, заменяя это или, еще хуже, полностью теряя к этому интерес.

Эльфы должны знать больше, но им не достает самых простых достоинств: терпения, усердия и последовательности. Они известны тем, что тратят свою жизнь на увеселения, наслаждаясь собой вместо создания долговечных предметов.

Различия между эльфами и дварфами привели ко многим разногласиям. Это обычно происходило оттого, что дварфы считают, что соглашения обязаны длиться до конца времен, в то время как эльфы думают, что те должны длиться, пока от них есть

польза. Целые цитадели, быть может, терпели нужду или были разрушены, потому что эльфы не сумели сдержать слово. Быть может, то, что забыли какие-то маленькие хрупкие эльфы, было сохранено в памяти и взлелеяно и передано следующему поколению.

К своим подземным товарищам, к гномам дварфы относятся более благосклонно, хотя восхищение гномов черным юмором и розыгрышами вызывает трения.

Война до Смерти

Дварфы не идут на компромисс, когда имеют дело со злыми расами, особенно при конкуренции с ними за жизненное пространство или когда угрожают их благосостоянию.

Дварфы не переваривают дроу, орков, гоблинов, хобгоблинов и злых великанов, уничтожая им при встрече. Некоторые цитадели не гнушаются брать в рабство таких существ и принуждать их к работе в трудовых лагерях.

Их ненависть к злым расам такая же древняя, как и сами дварфы. Первоначально войны велись, чтобы определить, кто имеет право жить в подземельях, но конфликт распространился на поверхность. В большинстве игровых миров должны быть регионы, где дварфы были изгнаны из своих древних цитаделей орками, гоблинами или другими темными существами. Теперь они затаили гнев и вечную ненависть.

Дварфы не сомневаются, что вовлечены в войну огромных размеров. Она известна как “Война до Смерти”, ибо дварфы поклялись сражаться, пока их враги не будут уничтожены.

Изоляция

В стремлении дварфов к изоляции нет ничего неожиданного. Клановые по своей природе, многие относятся подозрительно даже к дварфам из других кланов, не говоря уже о других цитаделях.

Среди горных дварфов изолированность наиболее сильна. Горные дварфы предпочитают не иметь дело с другими расами. Им даже трудно понимать дварфов холмов. Некоторые из них полагают, что дварфы холмов испорчены жизнью вблизи других рас; "дварфы холмов потеряли камень своей дварфости".

Все дварфы имеют склонность к изоляции; до какой степени это воздействует на индивидуальность героя, зависит от прошлого персонажа.

Очаги Дварфов

Дварфские семьи называются очагами, термин, который означает "место, где рождаются и воспитываются дети". Очаг – основная единица общества дварфов. Клан может состоять из двух до сотни или больше семейств, в зависимости от его силы.

Очаг включает деда и бабку, их детей, и любое потомство их детей. Члены семейства делят один и тот же дом и чрезвычайно привязаны друг к другу. В отличие от человеческих или эльфийских семейств, дварфский очаг – не замкнутая единица, но часть большего клана. Очаги в пределах клана объединены кровью, и это связывает клан воедино, делая его чем-то бо́льшим, нежели просто союзом отдельных семейств.

Очаг имеет одну-единственную линию, от которой все произошли. Кузены, тети и дяди – не часть очага, но, как члены клана, близки к семейству.

Некоторым образом очаг – скорее удобная социальная организация, чем важное юридическое лицо в собственном праве. Первичная цель состоит в том, чтобы создать законное и общественное окружение, в котором могут быть рождены дети и которое обеспечивает устойчивость, в которой детей можно воспитывать и образовывать в начатках веры и поведения дварфов. В центре очага – учреждение брака.

Брак

Дварфы – не романтики. Огромное большинство браков устроено старейшими клана. Их главная цель состоит в том, чтобы гарантировать продолжение клана, обеспечивая должное воспитание детям. Они выбирают подходящих мужчин из приемлемых кандидатов и гарантируют то, что семейство будет иметь теплое и безопасное место для житья.

Общество дварфов приблизительно на треть состоит из женщин. Дварфы моногамны, и браки заключаются на всю жизнь. Это, наряду с тем фактом, что мужчины превосходят численностью женщин приблизительно два к одному, означает, что много мужчин не женятся. Женщина, которая теряет своего супруга, будет после года траура выдана замуж повторно. Старики играют такую же важную роль в детском воспитании, как и родители; старейшие находят супругов для овдовевших бабушек.

Развод не существует в обществе дварфов. Пары, которые выросли вдали друг от друга, будут продолжать разделять очаг и обязанности детского воспитания. Только смерть может разлучить их.

Жизненный Цикл Дварфов

Дварфы воспроизводятся очень медленно по сравнению с людьми и орками. Рождение близнецов – редкость, а тройни и более не бывают. Большинство семей имеет только одного или двух детей. Это считается преимуществом, потому что позволяет им сосредотачивать время и заботу на одном ребенке, и дать этому ребенку лучшее образование, чем это было бы возможно в случае с несколькими.

До 10 лет о молодых дварфах заботятся в пределах очага. В течение этих первых лет они учатся говорить и впитывают традиции и историю своих кланов и цитаделей. Дети ежедневно общаются с другими, часто в специальной детской клана, в то время как их родители и старики работают. В детской детям преподаются начатки ремесла их клана. Дети из клана доспешников будут играть с миниатюрными комплектами брони, из клана пекарей – с тестом для хлеба и формами. Им позволяют следовать их естественным наклонностям и играть с инструментами, и рыть туннели и "тайные ходы" в детской.

В возрасте 10 лет начинается более формальное образование. В течение восьми часов каждый день дети изучают руны и местную историю. Обучение ремеслам начинается с основных методов и навыков и постоянной тренировке их. Их образование продолжается до 25 лет.

Ученичество

На своем 25-м дне рождения проводятся большие празднования, чтобы отметить наступление возраста. Весь клан собирается, чтобы явиться свидетелем этого события и участвовать в веселье. Кульминационный момент празднования наступает, когда

родители представляют молодежь мастеру гильдии клана, и начинается ученичество. Мужчины и женщины занимаются тем же самым ремеслом, без половых ограничений.

Как только начинается ученичество, молодежь оставляет очаг семьи и переходит в комнаты учеников; если он обучается у отдельного мастера, то к очагу мастера. Они могут возвращаться домой на один день в неделю, в остальное время они заняты изучением своего ремесла.

Ученичество дварфов занимает 25 лет. В конце ученичества проводятся празднования, чтобы отметить вступление дварфа во взрослую жизнь и принятие взрослых обязанностей.

Зрелый Возраст

Как только дварфы достигли взрослой жизни, они имеют право на брак. Большинство женщин-дварфов, как и ожидают от них, выходят в это время замуж. Женщины из боевых кланов, типа Стражей Очага, часто откладывают брак на потом. Немного молодых мужчин имеют надежду на скорое бракосочетание, поскольку старейшие клана неизменно выбирают тех, кто уже занимается своим ремеслом по крайней мере 10 лет после ученичества. Мужчины, достигая статуса взрослых, будут проводить время, оттачивая свои навыки и накапливая богатство. Представители боевых кланов могут оставлять свои цитадели, чтобы странствовать, в надежде приобрести богатство и славу, достаточные для того, чтобы увеличить их шансы жениться.

Взрослая Жизнь

Взрослые дварфы работают обычно от 8 до 12 часов в день. Имеющие детей ограничены 8 часами в день и проводят остальную часть времени с детьми. Женщины-дварфы работают столько же до того месяца, когда они готовы родить. Беременность длится 12 месяцев, и традиция диктует, что месяц, предшествующий рождению, должен быть потрачен на приготовление очага для нового члена клана.

После работы время для не состоящих в браке дварфов принадлежит им самим. На несколько первых часов холостые дварфы обычно ищут одиночества и возможности пересчитать свои богатства. Потом они посетят очаги женатых родственников. Вокруг очагов рассказывают истории, поются песни и играют дети. Одинокие дварфы часто собираются в одном из больших залов клана, чтобы пировать и обменятся историями, и развлечься представлением акробатов, жонглеров и другими демонстрациями своего умения. После вечерних развлечений они спят 8 часов перед подъемом на работу.

Питание Дварфов

Дварфы любят широкое разнообразие продовольствия, предпочитая мясо. Холмовые, горные и дварфы-изгнанники разводят рогатый скот, коз, овец, свиней и домашнюю птицу. Эти животные держатся над землей на высокогорных лугах или плато. Дварфы-изгнанники держат свой домашний скот близко к дому, холмовые и горные дварфы позволяют их стадам пастись.

Высоко в горах горные дварфы держат животных, более подходящих для подземного существования: гигантских ящериц и жуков. Глубинные дварфы и дуэргары также держат ящериц и жуков, и они выборочно разводятся для приготовления пищи. Дварфы оврагов едят все, что могут найти в мусоре и редко

разводит или содержат животных для продовольствия. Немногие овражные, которые пытались делать это, были несчастны от того, что их животные болели и умирали.

Хотя мясо – основной элемент их питания, также используется большое количество зерновых культур. Когда это возможно, рядом с цитаделью сеют пшеницу, рожь и ячмень. Зерно собирают и хранят в подземных зернохранилищах. Многие из тех, кто живет близко к людям или полурослики, покупают зерно, чтобы добавить к своему собственному.

Дварфы, которые живут глубоко в земле, заменяют зерно различными видами грибов. Подобно гигантским ящерицам и жукам, многие из этих грибов тщательно разводят, чтобы получить широкое разнообразие ароматов, возбуждающих аппетит. Большинство очень осторожны относительно видов грибов, которые они едят, но дварфы оврагов будут есть все, что попало. В результате, много дварфов оврагов страдают расстройствами желудка и кишечника.

Дварфская кухня также использует овощи для аромата и разнообразия. Они не едят пряную или очень острую пищу, и, следовательно, дварфская кухня кажется людям и эльфам пресной, но еда эта здоровая, состоящая из сочного куска мяса на больших ломтях хлеба. Хотя они не жадные едоки, вроде полурослик, немногие люди или эльфы могут съесть столько, сколько дварф.

Одежда

Дварфская одежда имеет тенденцию быть тяжелой, мрачной по цвету и утилитарной. Сделанная из плотной шерсти или пряжи из грибов, она предназначена для того, чтобы сохранять тепло в холодных помещениях цитаделей. На нетренированный взгляд цвета однородно тускло-коричневые и серые. Дварфские языки имеют более чем 500 обозначений для камня и почти так же много для описания различных оттенков камня. Особенные оттенки серого и коричневого много говорят относительно клана и статуса дварфов, если есть тот, кто может это заметить.

Ботинки, пояса и шляпы обычно сделаны кожевенными гильдиями из выдубленной кожи из шкур рогатого скота или гигантских ящериц.

Музыка и Пение

Дварфы любят петь. Многие имеют богатые баритональные голоса, которые отлично отражают их сводчатые палаты. Многочисленные большие залы специально построены с естественными акустическими свойствами. Кроме сольных выступлений, пение – групповая деятельность. К важным мероприятиям песни пишутся, чтобы показать вокальные диапазоны огромных хоров. В менее формальных случаях любой дварф может петь в зале или вокруг очага.

Их песни говорят о красоте земли, славят великие подвиги, или поют о строительстве великолепного моста или другого здания. Некоторые глубоко горюют о смерти любимого или великого героя, или потери цитадели из-за монстров.

Песни обычно длинные и очень хорошо написаны. Большинство рас потеряет терпение, слушая рассказ, но даже эльфы сидели часами, завороженные песнями об истории дварфов.

Дварфам также нравятся музыкальные инструменты; флейты, горны, волынки, барабаны и особенно ударные инструменты. Они редко играют на струнных инструментах, потому что их короткие пальцы плохо приспособлены к дерганью струн и выбору аккордов. Их музыка является или военной, или траурной. Музыканты редко

сопровождают певцов: музыка уменьшает истинный резонанс голоса. Однако были написаны специальные песни для исполнения голосом и инструментами.

Глава 4: Создание Персонажа

Балур, дварф с холмов, высказывает свое беспристрастное мнение о своих родственниках.

Ба! Единственные приличные дварфы – это дварфы холмов. Это потому, что в нас нет ничто смешного или странного. Не то, что у других. Вы можете положиться на дварфа холмов. Мы держимся себя. Мы не причиняем никаких неприятностей, и мы не крадем у приличного народа.

Не то, что эти изгнанники и овражные типы. Они стащат штаны с вашей собственной задницы, если вы не будете постоянно смотреть за ними. Да и грязные они. Никогда не моются и не стирают одежду. Они, должно быть, продают всю одежду, которую украли. Вероятно, глубинным дварфам и дуэргарам.

Противные эти дуэргары. Их имя означает "таящиеся во тьме". Увертливый, опасный народец. Любит напасть из засады. Навтыкать в вас арбалетных болтов и ударить в спину. Они ненавидят всех нас. Отродье кровожадных любителей гоблинов.

Глубинные дварфы – сплошь отшельники. Жадный они, только потому живут так глубоко, что изрыли все вокруг и спрятали там все золото. А это и наше золото! Они украли его, но мы не можем доказать это. Говорят, что они были первыми. Лжецы!

Теперь горные дварфы. Они не плохие парни. Немного спесивы, но дело в том, что они живут в горах. Мы оставляем их в покое. Никакого смысла карабкаться так высоко, только чтобы понять, что вы там не нужны. Большинство живет за запертыми дверями.

Так, теперь вы знаете! Если вы хотите иметь дело с дварфами, имейте дело с нами. Мы не только живем ближе к вам, мы не собираем сплетни против других народов, кроме красавчиков- эльфов, гоблинов, свинорылых орков и гадких хобгоблинов. Ни один справедливый народ не вынесет того, с чем нам приходится мириться!

Создание Персонажей-Дварфов

Выбор Класса или Смешанных Классов

Дварфы могут быть воинами, жрецами, ворами или мультиклассовыми воинами/жрецами или воинами/ворами. Если вы выбираете мультиклассового героя, ознакомьтесь с их преимуществами и недостатками в *Руководстве Игрока*.

Вы можете определить класс вашего персонажа несколькими способами. Вы можете выбрать, за какой класс или мультиклассовую комбинация вы хотите играть, или вы можете создать характеристики персонажа и решить, за кого играть, согласно броскам кубиков; или ваш Мастер может назначить вам класс.

Преимущества и ограничения каждого класса будут далее изменяться подрасой вашего персонажа.

Значение Характеристик

Любой из шести методов бросания костей в *Руководстве Игрока* приемлем. Однако, если вы хотите создать определенный класс персонажа, методы V и VI работают лучше всего. Они позволят вам сформировать вашего героя и более вероятно, что будут хорошие характеристики. Не делайте никаких изменений ваших выброшенных характеристик, пока вы не прочитали главу по подрасам, процедуры отличаются от *Руководства Игрока*.

Подрасы

Максимальные уровни опыта, которые могут быть достигнуты каждой подрасой, внесены в список в *Максимальных Уровней Классов Персонажей* в этой главе. Посмотрите в них перед тем, как выбрать подрасу. Если вы желаете играть за вора, см. Таблицу *Изменение Воровского навыка*.

Подрасы имеют преимущества и недостатки. Персонажу подрасы, которая имеет большое количество преимуществ, потребуется большее количество единиц опыта, чем обычно, чтобы продвинуться в уровне.

Различия Подрас

Каждая подраса имеет следующие элементы:

Изменение Значения Характеристик песонажа делается, когда подраса только что выбрана. Добавьте их или вычтите из выброшенных вами значений и занесите их в ваш лист персонажа.

Значение Характеристик показывает максимальное и минимальное значение характеристик, которое персонаж этой подрасы может иметь при создании. Персонаж, чьи характеристики превышают максимум, должен их уменьшить. Если он не проходит по квалификации минимальных признаков, он должен выбрать другую подрасу.

Характеристики персонажа могут изменяться в ходе игры, когда он может превышать или понижать данные. Первоначально, значение персонажа должно соответствовать значениям подрасы.

Языки – языки, обычно известные членами подрасы. В зависимости от прошлого кампании, все дварфы могут говорить на том же самом языке или различных языках типа холмовых, глубинных дварфов или на дуэргарском. Если все дварфы говорят на одном и том же языке, язык типа "дварфский холмовой" означает просто язык дварфов. Ваш персонаж всегда может говорить на своем собственном родном языке.

Если вы используете систему мирных навыков, слоты стоимости навыка языков описано в главе навыков. Собственный язык персонажа не стоит слота. Без системы навыков ваш персонаж будет знать множество дополнительных языков в зависимости от его значения Интеллекта (см. *Руководство Игрока*).

Инфразрение дает диапазон инфразрения подрасы в футах.

Особые Преимущества, которыми наслаждается раса, перечислены здесь. Обычные преимуществ всех подрас не включен, но будут охвачены позже.

Особые Недостатки, вроде боя со штрафом на ярком свете, описаны здесь.

Расовая Вражда иногда позволяет добавлять особые боевые модификаторы, вступающие в силу во время сражения с определенным врагом.

Дополнительная Стоимость Опыта накладывается на некоторые подрасы, ибо они извлекают выгоду из множества преимуществ, которые делают их более сильными, чем другие. Чтобы сбалансировать это, требуется, чтобы они заработали дополнительные единицы опыта, прежде чем смогут получить новый уровень. Эти

дополнительные затраты единиц опыта выражены в процентах. +10% к стоимости опыта означает, что представители подрасы должны заработать дополнительные 10% опыта, чтобы подняться на следующий уровень.

Например, глубинные дварфы требуют дополнительно 10% единиц опыта. Воину глубинных карликов 1-го уровня требуется поэтому 2,200 единиц опыта, чтобы стать воином 2-го уровня, вместо обычных 2,000. Вору глубинных дварфов 3-го уровня потребовалось бы 5,500 единиц опыта, чтобы стать вором 4-го уровня.

В случае мультиклассовых персонажей он должен получить дополнительные единицы опыта в обоих классах. Воину/клирику глубинных карликов 1-го уровня требуется 1,650 единиц опыта, чтобы достичь статуса жреца 2-го уровня, и 2,200, чтобы стать воином 2-го уровня.

Ожидаемая Продолжительность Жизни – средний, обыкновенно определяемый начальный и максимальный возраст персонажей.

Дварфы Холмов

Наиболее обычный дварф, его можно найти во многих мирах кампании AD&D®. Способы их создания есть в *Руководстве Игрока*, и включены в эту книгу для полноты.

Изменение Значения характеристики: начальные характеристики изменены -1 штрафом к Харизме и +1 премией к Телосложению. Минимальные и максимальные значения характеристик:

Значения Характеристик Дварфа Холмов

Характеристика	**Минимум**	**Максимум**
Сила	8	18
Ловкость	3	17
Телосложение	11	18
Интеллект	3	18
Мудрость	3	18
Харизма	3	17

Языки: Дварфов холмов, Всебщий, гномов, гоблинов, кобольдов, орков.
Инфразрение: 60 футов.
Особые преимущества: Нет.
Особые недостатки: Нет.
Расовые Вражда: Огры-людоеды, тролли, огры-маги, великаны и титаны платят штраф –4 при нападении на дварфов холмов.
Дополнительная Стоимость Опыта: Нет.
Ожидаемая продолжительность жизни: 350 лет.

Горные Дварфы

Горные дварфы также довольно обычны. Игроки, уже имеющие персонажей-дварфов гор, созданных при помощи *Руководства Игрока,* должны только сделать незначительное изменение своих персонажей. Это корректировка роста, веса и возраста. В остальном персонаж остается таким, как был.

Изменение Значения характеристик: Начальные характеристики изменены штрафом –1 к Харизме и премией +1 к Телосложению. Минимальные и максимальные характеристики:

Значения Характеристик Горного Дварфа

Характеристика	Минимум	Максимум
Сила	8	18
Ловкость	3	17
Телосложение	11	19
Интеллект	3	18
Мудрость	3	18
Харизма	3	16

Языки: Горных дварфов, Всеобщий, гномов, гоблинов, кобольдов, орков, людоедов, троллей.
Инфразрение: 60 футов.
Особые преимущества: Нет.
Особые недостатки: Нет.
Расовые Вражда: Огры-людоеды, тролли, огры-маги, великаны и титаны платят штраф –4 при нападении на горного дварфа.
Дополнительная Стоимость Опыта: Нет.
Ожидаемая продолжительность жизни: 400 лет.

Глубинные дварфы

Глубинные дварфы живут глубоко под землей и имеют более мощное инфразрение.

Изменение Значения Характеристик: Начальные характеристики изменены штрафом –2 к Харизме и премией +2 к Телосложению. Минимальные и максимальные характеристики:

Характеристики Глубинного Дварфа

Характеристика	Минимум	Максимум
Сила	8	18
Ловкость	3	16
Телосложение	13	19
Интеллект	3	18
Мудрость	3	18
Харизма	3	15

Языки: Глубинных дварфов, дуэргаров, дроу, иллифид (illithid), куо-тоа (kua-toa), троллей, троглодитов, свирфнеблинов, подземный всеобщий язык, язык знаков.
Инфразрение: 90 футов.
Особые преимущества: Превосходные спасброски против волшебных нападений и ядов. Глубинный дварф имеет премии спасброска из-за Телосложения как для нормального дварфа и прибавляет дополнительный +1 к своим премиям.
Особые недостатки: Глубинные дварфы переносят -1 штраф ко всем броскам при ярком солнечном свете или в пределах радиуса заклинания “непрерывный свет” (*continual light*). Заклинания света не имеют никакого дополнительного эффекта.
Расовая Вражда: Огры-людоеды, тролли, огры-маги, великаны и титаны платят штраф –4 при нападении на глубинных дварфов.
Дополнительная Стоимость Опыта: +10% единиц опыта для получения нового уровня.
Ожидаемая продолжительность жизни: 380 лет.

Дуэргары

Дуэргары, или серые дварфы, являются обычно злыми, но герои могут иметь любое мировоззрение. Большинство добрых или нейтрально настроенных рас подозрительны по отношению к дуэргару.

Изменение Значения характеристик: Значения начальных характеристик изменены штрафом –2 к Харизме и премией +1 к Телосложению. Минимальные и максимальные характеристики:

Характеристики Дуэргара

Характеристика	**Минимум**	**Максимум**
Сила	8	18
Ловкость	3	17
Телосложение	11	18
Интеллект	3	16
Мудрость	3	18
Харизма	3	15

Языки: Дуэргаров, глубинных карликов, дроу, иллифидов, куо-тоа, троллей, троглодитов, гулей, подземный всеобщий язык, язык знаков.
Инфразрение: 120 футов.
Особые преимущества: Дуэргары умело подкрадываются. Группы или одиночки вдали от отряда по крайней мере на 90 футов получают премию неожиданности. Она причиняет штраф -2 к броскам на внезапность противника. Если есть дверь или другой заслон, премия теряется. Дуэргар получает премию +2 к своим собственным броскам на внезапность.

В дополнение к стандартным премиям спасброска против магических атак (см. *Спасброски*), дуэргары имунны к параличу, иллюзиям и заклинаниям фантом *(phantasm)*. Они имунны ко всем волшебным и алхимическим ядам. Против естественных ядов они получают обычную для дварфов премию спасброска.

Кроме того они обладают врожденными волшебными способностями увеличения и невидимости *(enlarge* and *invisibility)*. Они могут использовать каждые из этих способностей однажды в день. Дуэргар использует способность *увеличения*, как если бы он был волшебник уровня вдвое выше его собственного. Дуэргар 2-го уровня использует *увеличение*, как если бы он был волшебником 4-го уровня. Он может использовать его, только чтобы повлиять на себя и на все, что он носит или имеет при себе.
Особые недостатки: На дуэргара неблагоприятно влияет яркий свет типа солнечного или заклинания *непрерывного света*. На них не влияет свет факелов, фонарей, магического оружия, *света (light)* или *огня фей (faery fire)*.

При ярком свете его улучшенная способность заставать врасплох не действует. Ловкость уменьшена на –2, а броски на поражение делаются со штрафом –2.

В ситуациях, когда дуэргар находится в темноте, но его противник под ярким светом, его преимущества Ловкости и внезапности не затронуты, но он переносит штраф -1 к своим броскам атаки.

Другие дварфы не доверяют дуэргарам и реагируют на них со штрафом -2. Если используются пути[5] (kits) персонажа, то этот штраф складывается с любым, наложенным при выборе специфического пути.
Расовые Вражда: Огры-людоеды, тролли, огры-маги, великаны и титаны платят -4 штраф при нападении на дуэргара. Эти дварфы не получают никакого преимущества, сражаясь с орками, полуорками, гоблинами или хобгоблинами.
Дополнительная Стоимость Опыта: Дуэргару дополнительно требуется 20% единиц опыта.
Ожидаемая Продолжительность Жизни: 400 лет

Дварфы-Изгнанники

Дварфы-Изгнанники не похожи на любых других дварфов, имеющих тенденцию быть грязными и неопрятными, хотя не такими отвратительными, как дварфы оврага. Они живут на поверхности и страдают клаустрофобией.

Изменение Значения Характеристик: начальные значения характеристик изменены штрафом –1 к Харизме и премией +1 к Телосложению и Силе. Минимальные и максимальные значения характеристик:

Значения Характеристик Дварфа-изгнанника

Характеристика	**Минимум**	**Максимум**
Сила	8	18
Ловкость	3	17
Телосложение	11	18
Интеллект	3	16
Мудрость	3	18
Харизма	3	16

Языки: Всеобщий язык, любой диалект дварфов, эльфийский, язык гоблинов, орков, гномов, кобольдов, полурослико в, хобгоблинов.
Инфразрение: 30 футов.
Особые преимущества: Нет.
Особые недостатки: дварфы-изгнанники страдают клаустрофобией. Дварф-изгнанник должен бросить успешный спасбросок против смерти, чтобы преодолеть свой страх подземелья, прежде чем он сможет войти в подземелья, пещеры и склепы. Если проверка неудачна, он не может войти. В подземелье он должен делать спасбросок каждый день. Если он неудачен, дварф захочет покинуть подземелье как можно скорее.

В подземелье дварф-изгнанник нападает со штрафом –2 к своим броскам. Если его подводит его спасбросок против клаустрофобии, то следует увеличение штрафа на -1 за каждый дополнительный день, который он проводит в подземелье. Если он не в состоянии добраться до поверхности, он может делать попытку спасбросков каждый день, чтобы преодолеть свою клаустрофобию. Эти спасброски сделаны с тем же самом штрафом, что и текущий штраф броска атаки дварфа.
Расовые Вражда: Ограм-людоедам, троллям, ограм-магам, великанам и титанам трудно атаковать дварфов-изгнанников. Эти расы вычитают -4 от своего броска атаки, когда сражаются с дварфами-изгнанниками.

5Англ. kit является термином ролевых игр и не имеет четкого и однозначного перевода на русский язык. Как и в моем переводе “Книги Эльфов”, предлагаю переводить его как “путь”, имея ввиду жизненный путь, выбираемый персонажем. Путь, как мне кажется, понятие, вбирающее в себя как профессиональную карьеру, так и мировоззрение (Прим. переводчика).

Дополнительная Стоимость Опыта: Нет.
Ожидаемая Продолжительность Жизни: 250 лет.

Овражные Дварфы

Овражные дварфы глупы. Они мастера по сбору отбросов и подняли унижение до уровня искусства. Они сражаются не очень эффективно. Игроки должны держать эти ограничения в памяти во время отыгрыша персонажа из овражных дварфов.

Изменение Значения Характеристик: Начальное значение характеристик изменяется штрафом –2 к Харизме и премией +1 к Силе и Ловкости. Минимальные и максимальные значения характеристик:

Значения Характеристик Овражных Дварфов

Характеристика	Минимум	Максимум
Сила	6	18
Ловкость	6	18
Телосложение	8	16
Интеллект	3	12
Мудрость	3	14
Харизма	3	12

Языки: овражных дварфов, Всебщий язык, гномов, орков, гоблинов.
Инфразрение: 60 футов.
Особые преимущества: дварф оврагов может пытаться унижаться. Всегда, когда он в опасной ситуации и не вовлечен непосредственно в схватку, он может отдать себя на милость нападавшего или упасть в обморок в надежде, что его не заметят следующем бою. Это заставляет его противникам делать спасбросок против магии. Если он успешен, они могут нападать на овражного дварфа. Если нет, они не могут нападать на него 1d6 раундов, но они могут удерживать его или связать. Спасбросок изменяется уровнем дварфов оврагов, как это видно на Таблице Унижения.

Таблица Унижения

Уровень	Модификатор
1-4	0
5-8	-2
9-12	-3
13 +	-5

Особые недостатки: дварфы оврагов обычно глупы. Персонаж-дварф оврагов – исключение из правил, превосходящий других из его рода по своим умственным способностям. Однако игроки не должны злоупотребить этой способностью и позволять своим персонажам придумывать умные планы и схемы. Могут потребоваться проверки интеллекта, чтобы увидеть, может ли персонаж на самом деле придумать такие идеи.

Шанс волшебного изделия, не работающего в руках дварфа оврагов, увеличивается от 20% до 40%.
Расовая Вражда: Огры, тролли, огры-маги, великаны и титаны переносят штраф –4 при нападении на дварфов оврагов.
Дополнительная Стоимость Опыта: Нет.
Ожидаемая Продолжительность Жизни: 250 лет.

Модификаторы Значения Характеристик

Модификаторы Телосложения

Дварфы амагичны и получают следующие премии к спасброскам против ядов и магических атак.

Таблица Премий к Спасброскам

Телосложение	Премия к Спасброскам
3	-
4-6	+ 1
7-10	+ 2
11-13	+ 3
14-17	+ 4
18-19	+ 5

Глубинные дварфы получают +1 к всем вышеприведенным премиям.

Магические Неудачи

Хотя они получают некоторые преимущества от того, что амагичны, дварфы также и страдают от этого. Если магический предмет не создан специально для расы дварфов, есть шанс 20% (40 % для овражных дварфов), что предмет будет работать со сбоями. Проверка делается каждый раз, когда дварф использует предмет и воздействует только на текущее использование; предмет может сработать должным образом в следующий раз. Это относится к жезлам, посохам, палочкам, кольцам, амулетам, микстурам, рогам, драгоценным камням и большинству других волшебных изделий. Также, Мастера должны обратить внимание, что неудача – это не просто отказ функционировать. Предмет обычно делает что-нибудь драматическое и красочное, по усмотрению Ведущего.

Дварфы научились использовать некоторые волшебные изделия. Оружие, щиты, доспехи, рыцарские перчатки и пояса работают всегда.

Жрецы дварфов и воины/жрецы могут использовать изделия клириков без сбоя.

Дварфы также распознают проклятые волшебные изделия, которые работают со сбоями в их руках. Они могут отделаться от плохо функционирующих предметов.

Подземные Способности Обнаружения

Так как дварфы – по сути дети подземелий, они автоматически получают некоторые способности обнаружения:

Обнаружите или Определить...	Бросок 1d6
Степень уклона в туннеле	1-5
Новая кладка туннеля/прохода	1-5
Скользящие/падающие стены или комнаты)	1-4
Каменные ловушки, ямы и западни	1-3
Приблизительную глубину подземелья	1-3

Боевые Премии

Все дварфы, если не определено иначе в разделе подкласса, получают премию +1 к нападению на орков, полуорков, гоблинов и хобгоблинов. Если прошлое кампании допускает, то эта премия может быть изменена. Вместо этого, объектом их ненависти может быть любой другой монстр. Персонаж может прибыть из цитадели, которая никогда не сражалась с орками, но имеет долгую историю войны против дроу и дуэргаров. В этом случае дайте премию нападения +1 против дроу и дуэргаров.

Если эта возможность используется, премии, полученные от путей персонажа, прибавляются к этому.

Максимальные Уровни Классов

Максимальные уровни, которых дварф может достичь, ограничены и внесены в список согласно подрасе. Мультиклассовые персонажи могут продвигаться до максимума каждого класса.

Стандартная Таблица Ограничения Класса

	Класс		
Подраса	**Воин**	**Жрец**	**Вор**
Холмовой	15	10	12
Горный	16	10	12
Глубинный	14	12	10
Дуэргар	12	12	14
Изгнанник	14	10	15
Овражный	8	8	16

Превышение Ограничений Уровня

Персонажи могут превышать максимальные уровни и продвигаться до любого уровня, но они должны заработать в два, три или даже четыре раза большее количество единиц опыта, требуемых за каждый уровень. Это необязательное правило.

Альтернативная возможность: персонаж может превышать максимальные ограничения уровня, если имеет чрезвычайно высокие характеристики из его основных характеристик. Например, воин-дварф холмов ограничен 15-м уровнем. С Силой 18 ему можно позволить три премиальных уровня и прогресс до 18-го уровня. Требования к премиальным уровням следующие:

Таблица Премиальных Уровней

Основной параметр	**Премиальные Уровни**
14-15	+ 1
16-17	+ 2
18	+ 3
19	+ 4

Нормы передвижения и Вес

Все подрасы дварфов имеют базовую норму перемещения 6. Если используются необязательные правила веса, то они могут быть отрегулированы для персонажей-дварфов. Так как это – коренастый и крепкий народ, они более способны к переноске

тяжелых грузов, чем другие расы. Чтобы соединить это с правилом категории веса, позвольте дварфам уменьшить штраф передвижения следующим образом: Легкий вес никак не влияет на движение, Средний уменьшает передвижение на треть, Тяжелый – на половину, а Серьезный – на две трети.

Если используется необязательная система, норма передвижения персонажа определяется с использованием Таблицы 48 на странице 78 *Руководства Игрока*, за исключением того, что измененная норма передвижения читается со следующей колонки налево. Соедините соотношение Силы персонажа с его весом. Вверху колонки – норма передвижения, сдвиньтесь на одну колонку влево и используйте измененную норму передвижения. Например, дварф с Силой 16, неся 100 фунтов, имеет норму передвижения 5.

Изменение Воровского навыка

Таблица Подрасового Изменения Воровских Навыков показывает изменение, которое будет сделано с воровскими навыками персонажа из-за его подрасы. Для холмовых и горных дварфов - то же самое, что в *Руководстве Игрока*.

Таблица Подрасового Изменения Воровских Навыков

Навык	**Холм.**	**Горн.**	**Глуб.**	**Овраж.**	**Изгнан.**	**Дуэргар**
Обирание Карманов	---	---	+ 5%	+ 5%	---	+10%
Взлом Замков	+ 10%	+ 10%	---	---	+ 5%	-5%
Поиск/Снятие Ловушек	+ 15%	+ 15%	+10%	+10%	+10%	+5%
Передвигаться Бесшумно	---	---	---	+ 10%	+5%	---
Уход в тень	---	---	+5%	+5%	+5%	-5 %
Засечь Шум	---	---	---	+10%	---	---
Лазанье по Стенам	-10 %	-10%	-10 %	-10 %	---	-5%
Понимание Языков	-5 %	-5%	-15 %	-15%	-10%	-25 %

Другие Характеристики

Каждое имя дварфа состоит из корня[6] и суффикса. Создайте имя или выберите с помощью броска на корень и суффикс. Пол обозначен суффиксом, так что мужские имена персонажей созданы с помощью Таблицы Мужских Суффиксов, а женские имена – с Таблицей Женских Суффиксов. Например, бросок 2 по Таблице Корней дает "Бал -", а бросок 1 на Таблице Мужских Суффиксов дает нам "-аим", т.е. имя Балаим.

Таблицы Создания Имен Дварфов

Корни (1d20)

1	Б-	11	Гил-
2	Бал-	12	Гим-
3	Бел-	13	Кил-
4	Боф-	14	Мор-

6В оригинале “dwarf name consists of a prefix and a suffix”, чего не может быть, так как основную смысловую нагрузку несет корень, а не приставка с суффиксом (Прим. перев.).

5	Бол-	15	Нал-
6	Д-	16	Нор-
7	Дал-	17	Оф-
8	Дор-	18	Т-
9	Дв-	19	Тор -
10	Фар-	20	Тр-

Мужские Суффиксы		**Женские Суффиксы**	
1	-аим	1	-а
2	-аин	2	-ала
3	-ак	3	-ана
4	-ар	4	-ип
5	-и	5	-иа
6	-им	6	-ила
7	-ин	7	-ина
8	-о	8	-он
9	-ор	9	-ола
10	-ур	10	-она

Если вы не можете создать имя, которое вам нравится, попробуйте добавить "б", "д", "ф", "г", "к", "м", "т", "в" или "з" между корнем и суффиксом.

Рост и Вес

Или выберите рост вашего персонажа и утяжелите его, или создайте его случайно. Они внесены в таблицу ниже для каждой подрасы. Возьмите базовое значение, соответствующее вашей расе, и добавьте модификатор броска кубика. Причудливые комбинации должны игнорироваться, и следует кидать повторно.

Женщины обычно легче и ниже, чем мужчины, так что базовые числа для роста и веса разделены на мужские/женские. В каждой категории есть широкий диапазон.

Таблица Среднего Роста и Веса

Раса	**Рост (дм.)**	**Вес (фунт.)**
Глубинный	45/42 + 2d6	100/80 + 4d10
Дуэргар	41/40 + 2d6	95/75 + 5d10
Овражный	40/38 + 2d6	80/65 + 4d10
Холмовой	43/41 + 1d10	130/105 + 4d10
Горный	49/47 + 1d10	145/115 + 5d10
Изгнанник	50/48 + 1d10	135/110 + 3d12

Стартовый Возраст и Продолжительность жизни

Выберите или создайте стартовый возраст и возможную продолжительность жизни персонажа, используя таблицу ниже. Чтобы определять стартовый возраст, добавьте бросок кубика к основному стартовому возрасту. Вы будете представлять себе, как долго он может прожить, если, конечно, умрет от старости!

В качестве альтернативы вы можете сыграть за более старого героя , за того, кто был втянут в приключение поздно. Ваш персонаж начинает на 1-м уровне, но его

характеристики должны быть отрегулированы, чтобы отражать его больший возраст, как это показано на Таблице Эффектов Старения.

Это изменение может вылиться или в превышение, или в понижение минимальных и максимальных характеристик, требуемых для вашей подрасы, но это не проблема, ведь персонаж изменился в процессе старения.

Внешность

Теперь остановитесь на внешности персонажа: на цвете волос и бороды, глаз, кожи и т.д. См. типичные внешние данные, существующие для каждой подрасы дварфов, чтобы понять, как персонаж может выглядеть. Каждый из необязательных путей персонажа содержит предложенную отличительную внешность, чтобы далее обрисовать в деталях любого персонажа-дварфа.

Таблица Эффектов Старения

Раса	**Стартовый Возраст**	**Средний Возраст***	**Старость****	**Почтенный Возраст*****	**Макс. Возраст**
Глубинный	45 + 3d12	187	280	+ 2d100	140
Дуэргар	40 + 4d6	200	300	+ 2d100	150
Овражный	30 + 2d12	134	200	+ 5d20	200
Холмовой	40 + 5d6	167	250	+ 2d100	125
Горный	50 + 6d6	200	300	+ 2d100	150
Изгнанник	25 + 4d4	134	200	+ 5d20	100

* - 1 Сл/Тс; + 1 Ин/Мд
** -2 Сл/Лв; -1 Тс; +1 Мд
*** -1 Сл/Лв/Тс; +1 Ин/Мд

Глава 5: Навыки

Навыки – лучший способ определить количество различных умений, которые отличают дварфов друг от друга.

Приобретение Навыков

Как приобрести слоты боевых и мирных навыков, описана на странице 51 *Руководства Игрока*. Слоты навыка обнаружения описаны ниже.

Обратитесь к следующей таблице, когда необходимо определить число слотов навыка, с которыми персонаж начинает игру, доступное число, и на каком уровне можно приобрести новые.

Слоты Навыка

	Боевые Навыки		**Мирные Навыки**		**Навыки Обнаружения**	
Группа	**Нач.**	**№Ур.**	**Штраф**	**Нач.**	**№Ур.**	**Нач.**	**№Ур.**
Воин	4	3	-2	3	3	5	4

Жрец	2		4	-3	4	3	5	4
Вор	2	4		-3	3	4	5	3
Воин/жрец	4		3	-2	4	3	5	4
Воин/вор		4		3	-2	3	3	5	3

Боевые навыки и Специализация

Только одноклассовые воины могут иметь специализацию в оружии. Мультиклассовые воины/жрецы и воины/воры имеет другие преимущества, возмещающие невозможность специализации. *Полное Руководство Воина* содержит много новых и полезных форм специализации на оружии, которые увеличивают способности воинов-дварфов. Вы не обязаны использовать это в вашей кампании, игры AD&D® отлично работают без необязательных правил, но они рекомендуются.

Группы Мирных навыков

Мирные навыки используются, чтобы добавить большей глубины персонажу и оценить его возможности в некоторых задачах. Дварфы имеют различный культурный фон, отличающийся от культуры людей и других рас, так что они не изучают автоматически мирные навыки из тех же самых групп. Дварфы могут выбирать навыки из групп ниже вместо тех, что на страницах 54-55 *Руководства Игрока*.

Число слотов, необходимых для навыков и изменения способностей может отличиться от тех, что в *Руководстве Игрока*. Эти измененные стоимости и модификаторы способностей используются только для персонажей дварфа.

Начальные мирные навыки были отобраны для различных путей дварфа из следующей главы. Если вы используете пути, таблицы ниже полезны только в том случае, если персонаж получает опыт и подходит для дополнительных слотов. Если вы создаете ваши собственные пути или не используете пути, то эти таблицы будут все равно полезны.

Есть шесть групп мирных навыков дварфов: Общие, Ремесленные, Воинские, Воровские, Жреческие и Особое Прошлое. Когда игрок выбирает навык из тех категорий, что внесены в список "Группы Навыков", это требует числа внесенных в список слотов навыка. Если навык выбран из любой другой категории, он потребует еще одного дополнительного слота навыка свыше внесенного в список числа. Навык, не внесенный в список любой из групп, все равно можно купить (из *Руководства Игрока* или другого приложения), но за счет двух дополнительных слотов навыка

Общая Группа: Эта группа доступна всем дварфам. Это часть их прошлого и обучения.

Группа Ремесел: группа ремесел представляет клановую природу общества дварфов и долгое ученичество, которому подвергаются молодые дварфы перед тем, как станут взрослыми. Дварф может выбирать одно ремесло без затраты слота.

Воинская, Жреческая и Воровская Группы: Мультиклассовые персонажи могут выбирать навыки для каждого из своих классов. Воин/Жрец мог бы выбрать из Воинских и из Жреческих групп.

Особое Прошлое: Эта группа используется только тогда, когда у дварфа было необычное прошлое, вроде дварфов, которые живут в цитадели, затапливаемой наводнением во время каждого весеннего таяния снегов. Эти дварфы научились плавать, чтобы не утонуть, когда их туннели заполняются водой. Они, возможно, также стали опытными гребцами и лодочниками.

Группы Мирных Навыков Дварфов

ОБЩАЯ

Навык	Слоты	Значимая Характеристика	Модификатор Проверки
Анализ Звуков	1	Мудрость	0
Артистизм	1	Мудрость	0
Верховая езда, Наземн.	1	Мудрость	-2
Выживание Под Землей	1	Интеллект	0
Выносливость	1	Телосложение	0
Геральдика	1	Интеллект	0
Звуковые Сигналы	1	Интеллект	+2
Использование веревки	1	Ловкость	0
Медленное Дыхание	1	---	---
Местная История Дварф.	1	Харизма	+2
Ориентирование	1	Мудрость	+2*
Оценка	1	Интеллект	+3
Пение	1	Харизма	+2
Подземная Навигация	1	Интеллект	0
Разведение огня	1	Мудрость	-1
Распознание Грибов	1	Интеллект	+3
Руны Дварфов	1	Интеллект	+2
Танец	1	Ловкость	0
Управление животными	1	Мудрость	-1
Этикет	1	Харизма	0
Язык Знаков	1	Интеллект	+2
Языки, Современные	1	Интеллект	0

* только под землей

РЕМЕСЛА

Навык	Слоты	Значимая Характеристика	Модификатор Проверки
Гончарное дело	1	Ловкость	-3
Горное дело	1	Мудрость	0
Доспешник	1	Интеллект	0
Дрессировка животных	1	Мудрость	0
Изготовление оружия	2	Интеллект	-1
Инженерное дело	2	Интеллект	0
Кройка/Шитье	1	Ловкость	-2
Кузнечное дело	1	Сила	+1
Литье	1	Интеллект	0
Лучник/Стрельник	1	Ловкость	0
Обработка кожи	1	Интеллект	0
Огранка драгоценных камней	1	Ловкость	0
Пивоварение	1	Интеллект	+1
Плотницкие работы	1	Сила	0
Приготовление пищи	1	Интеллект	0

Ремонт обуви	1	Ловкость	0
Сельское хозяйство	1	Интеллект	0
Слесарное дело	1	Ловкость	+1
Строительство	1	Сила	0
Ткачество	1	Интеллект	-2
Травоведение	2	Интеллект	0

ВОИНСКАЯ

Навык	Слоты	Значимая Характеристика	Модификатор Проверки
Азартные игры	1	Харизма	0
Альпинизм	1	---	---
Бой вслепую	1	---	---
Выживание (Холмы, Горы)	1	---	---
Запугивание	1	Сила/Харизма	0
Знание животных	1	Интеллект	0/+1
Настороженность	1	Мудрость	+1
Охота	1	Мудрость	-2

ВОРОВСКАЯ

Навык	Слоты	Значимая Характеристика	Модификатор Проверки
Азартные игры	1	Харизма	0
Акробатика	1	Ловкость	0
Бой в темноте	1	---	---
Гримировка	1	Харизма	-2
Жонглирование	1	Ловкость	-2
Местная История	1	Харизма	0
Музыкальный Инструмент	1	Ловкость	-2
Настороженность	1	Мудрость	+1
Подделка	2	Ловкость	-1
Контроль за Вредителями	1	Мудрость	0
Установка ловушек	1	Ловкость	-1
Ходьба по канату	1	Ловкость	0
Чревовещание	1	Интеллект	-2
Чтение по губам	1	Интеллект	-2

ЖРЕЦ

Навык	Слоты	Значимая Характеристика	Модификатор Проверки
Астрология	2	Интеллект	0
Древняя История	1	Интеллект	0
Лечение	2	Мудрость	-2
Местная История	1	Харизма	0
Мудрость мага	1	Интеллект	-2

Музыкальный Инструмент	1	Ловкость	-2
Религия	1	Мудрость	0
Травоведение	2	Интеллект	-2
Чтение / письмо	1	Интеллект	+1
Языки, Древние	1	Интеллект	0

ОСОБОЕ ПРОШЛОЕ

Навык	**Слоты**	**Значимая Характеристика**	**Модификатор Проверки**
Альпинизм	1	---	---
Верховая езда, Воздушная	2	Мудрость	2
Выживание	2	Интеллект	0
Гребля	1	Мудрость	0
Навигация	1	Интеллект	-3
Плавание	1	Сила	-1
Постройка лодки	1	Интеллект	-2
Предсказание погоды	1	Мудрость	-1
Рыболовство	1	Мудрость	-1

Мирные навыки

Здесь описаны новые навыки, с дополнительной информацией о навыках дварфов. Те, что не имеют описания, такие же, как и в *Руководстве Игрока*.

Настороженность (Alertness)

Персонаж с этим навыком способен инстинктивно заметить следы чьего-то присутствия в непосредственной близости. Это дает премию +1 к броскам на внезапность персонажа, когда он делает успешную проверку применения навыка.

Знание животных (Animal Lore)

Эффективность этого навыка изменяется согласно прошлому дварфа. Дварф, который провел всю свою жизнь в подземелье, знает немного о животных, живущих над землей, но он будет очень хорошо осведомлен относительно животных под землей. В этом случае дварф получает модификатор +1 к его Интеллекту, когда имеет дело с подземными животными, но не имеет никакого знания поверхностных существ. Дварф-изгнанник, который боится подземелий, может знать только наземных животных.

Дварфы с опытом торговли с другими расами или те, кто живет и под, и над землей, могут иметь обычный навык знания животных без модификаторов, зная животных и над, и под землей.

Персонаж может подражать крикам и реву животных, как это описано в *Руководстве Игрока*.

Доспешник (Armorer)

Дварфы гораздо более умелы в создании доспехов, чем другие расы. Их доспешники – самые лучшие в любом мире, и их особые умения тщательно скрываются от посторонних. Они способны очень быстро создать доспех высокого качества. Вместо 2-х недель за каждый уровень AC ниже 10-го, доспешнику дварфов требуется только 12 дней за единицу AC ниже 10-го. В то время как человеческому доспешнику требуется 10 недель, чтобы сделать комплект кольчуги, доспешник дварфов работает только 72 дня.

Полное Руководство Воина содержит обширные правила относительно использования навыка доспешника и рекомендуется любому персонажу, заинтересованному в использовании этого навыка в полную силу.

Астрология (Astrology)

Астрология доступна только тем дварфам, кто живет на или около поверхности мира. Глубинные дварфы и другие, кто не имеет свободного выхода на поверхность, не имеют навыка астрологии. Чтобы использовать астрологию, вы должны видеть звезды.

Бой вслепую (Blind-fighting)

Бой вслепую более легок для дварфов; они получают премию только при сражении с невидимым противником. Свойственное им инфразрение позволяет им сражаться эффективно даже в полной темноте.

Гребля (Boating)

Персонаж с навыком гребли необходим, чтобы провести лодку по быстрому потоку и уменьшить опасность опрокидывания каноэ или каяка. Он также способствует максимальной скорости лодки.

Этот навык отличен от Навигации и Судовождения, которые относятся к кораблям на океанах, морях и больших озерах.

Постройка лодки (Boatwright)

Навык постройки лодки позволяет персонажу строить все виды плавсредств до максимальной длины 60 футов. Большие суда не могут быть построены.

Время, требуемое на постройку лодки, зависит от ее размера. В общем, постройка лодки требует одной недели времени за фут длины. Два персонажа с навыком постройки лодки сокращают время наполовину; трое уменьшают его до трети. Максимум один строитель может работать на 5 футах длины одного судна.

Обычная лодка включает корпус, мачты (если есть), палубу и скамьи, если они нужны. Такие особенности, как каюты или грузовой трюм увеличивают время создания на неделю за сооружение. Персонажи без навыка постройки лодки могут помочь тем, кто его имеет, но два таких персонажа равны по затратам времени одному дополнительному мастеру постройки лодок.

Ориентирование (Direction Sense)

Дварфы получают премию +2 к модификатору при использовании навыка ориентирования под землей. Они могут использовать его над землей, но со штрафом –2 к Мудрости. Дварфы-изгнанники должны полностью изменить эти модификаторы, чтобы отразить свою боязнь подземелий.

Руны Дварфов (Dwarf Runes)

Руны Дварфов – это основной дварфский алфавит, и его преподают всем молодым дварфам как часть основного образования. В зависимости от фона кампании, руны, возможно, были подарены богами, созданы самими дварфами или измененной формой некоего другого алфавита. Дварфы утверждают, что руны – неотъемлемая часть их культурного наследия, и могут обидеться, если обвинить их в том, что они скопировали руны!

Дварфские руны вырезаются в камне и очень редко пишутся на таких недолговечных материалах как пергамент, ткань или бумага. Они используются, чтобы обозначить собственность, предупредить о ближайшей опасности и сделать историческую запись. Могилы дварфов, погребенных должным образом, в противоположность поспешным похоронам во время сражения, выгравированы рунами, которые говорят о клане умершего, о его происхождении, детях и делах его жизни. При отсутствии надлежащего погребения дварфы устанавливают каменные надгробия или гравируют все стены в пещере, изображающие дела их мертвых. Они вписывают название кланов, имена тех, кто умер и причину их смерти. Количество убитых врагов очень детализировано.

Дварфские руны – это не фонетическая форма письма, а идеографическая, где каждая руна изображает идею или подразумевает диапазон идей в зависимости от места положения. Отдельная руна может передать целые страницы человеческого или эльфийского письма или быть столь же простой, как надпись, обозначающая "лестницу". Это вопрос знания того, что означает руна и как ее следует интерпретировать в контексте. Дварфские руны не имеют союзов или местоимений, но имена собственное представлены изменением существующих рун. Это делает руны трудными для понимания другими расами, и дварфы считают себя выше тех рас, которые не могут читать даже наиболее простые из них. Все дварфы знают руны, не тратя на это слот.

Выносливость (Endurance)

Выносливая и стойкая раса, дварфы автоматически получают навык Выносливости (см. *Руководство Игрока*, страница 58) бесплатно.

Распознание Грибов (Fungi Recognition)

Хотя дварфы предпочитают не делать этого, но иногда они должны садиться на грибную диету, чтобы не умереть с голоду. Они предпочитают использовать их как гарнир к обычной пище, но когда наступают тяжелые времена, или когда они участвуют в длительной подземной экспедиции, полезно уметь отличить съедобные грибы от множества ядовитых или вредных. Приблизительно 50% подземных грибов ядовитые. Они могут причинить расстройство желудка, или быть такими ядовитыми, что употребление их приведет к смерти. Невозможно собирать съедобные грибы без навыка идентификации грибов.

Если персонажу достаточно света и есть возможность изучить гриб, рассмотреть его вблизи в течение 10 минут, то не требуется никакой проверки успешности применения навыка. Если он неспособен рассмотреть гриб должным образом, часто в случае использования инфразрения, или должен делать поспешное решение относительно его съедобности, должна быть сделана проверка успешности применения навыка.

Огранка драгоценных камней (Gem Cutting)

Дварф с этим навыком может огранять 2d8 драгоценных камней в день, вместо 1d10. Он также имеет больший шанс увеличения ценности драгоценного камня. Если дварф выбрасывает 1 или 2 во время резки, он увеличивает ценность драгоценного камня до следующего класса ценности (см. страницу 134 *Руководства Мастера*). Например, Дурам ограняет причудливый камень с конечной ценностью 100 gp. Он делает изящную работу и фактически увеличивает ценность этого камня, делая его ценность 500 gp.

Любой персонаж, кому не удается бросок огранки драгоценных камней, ограняет драгоценный камень, но делает это так плохо, что уменьшает его ценность до нижеследующей категории. Дурам, загоревшись успехом, пробует свою руку на драгоценном камне с конечной ценностью 500 gp, но долото соскальзывает и уменьшает ценность драгоценного камня до стоимости безделушки (100 gp).

Персонаж, который выбрасывают 20 при огранке, раскалывает камень напополам и получает два неограненных камня с общей ценностью на один класс ниже, чем у первоначального драгоценного камня. Дурам начинает огранку еще одного драгоценного камня. Его ценность – 50 gp. Он укрепляет его в зажим, завинчивает крепления и раскалывает драгоценный камень напополам (он выбрасывает 20!). Теперь у него два неограненных драгоценных камня с ценностью 5 gp каждый.

Запугивание (Intimidation)

Этот навык позволяет персонажу запугивать других, чтобы сделать с ними то, что он хочет. Это включает скрытую угрозу насилия. Напуганные NPC будут делать то, что им приказывают, но будут внутренне негодовать. Если запуганным NPC представится возможность отомстить, они сделают это.

Запугивание может быть предпринято при помощи одной из двух характеристик, Силы или Харизмы. Если запугивать Силой, персонажу угрожают непосредственно, персонально, физически. Если Харизмой, запугивание состоит из тонких угроз, которые не обязательно физические. Независимо от того, которая из характеристик используется, попытка запугивания всегда изменяется различием между уровнем опыта запугивающего персонажа и уровнем опыта или Hit Dice жертв(ы). Существа с меньше чем одним Hit Die, как считается, имеют уровень 0.

Воин 6-го уровня, пытающийся запугать гоблина HD 1-1, получит премию +6 к своим способности запугивания. Против воина человека 10-го уровня, наш навык запугивания у дварфа 6-го уровня был бы уменьшен на –4. Персонажи более высокого уровня вряд ли могут быть запуганы.

Когда персонаж пытается запугать больше чем одну жертву, и все они – в пределах 1-4 уровней опыта друг от друга, за уровень берется среднее число. Если один или большее количество персонажей на более чем пять уровней опыта выше

других, то используются самый высокий уровень опыта, другие персонажи получают уверенность от присутствия сильного индивидуума.

При попытке запугать больше чем одного, число персонажей используется как отрицательный модификатор. Если дварф пытается запугивать пятерых гоблинов, его навык запугивания уменьшен на -5.

Запугивание может использоваться только против мыслящих существ; слизь (slimes) и ползущие кучи (shambing mounds) слишком глупы, чтобы заметить, что кто-то пытается запугать их.

Герои никогда не принуждаются к подчинению запугиванию и могут выбирать, как они будут реагировать на такую попытку.

Местная История Дварфов (Local Dwarf History)

Этот навык отличается от навыка местной истории, персонаж с этим навыком хорошо осведомлен только относительно истории дварфа. Она в основном касается генеалогии и событий, связанных с дварфами. Она имеет дело с основателями кланов и цитаделей и прослеживает потомков до современности. Известны сражения и события клана и цитадели, также как судьбы тех, кто уехал, чтобы основать новые дома или тех, кто погиб во время странствий.

Степень географического знания зависит от фона кампании. Те, кто не имел никакого контакта с наземным миром, могут быть полностью неосведомлены о том, что творится на поверхности, но будут иметь обширное знание своей собственной цитадели. Те, чьи родственники основали новые цитадели или являются членами таких цитаделей, знают область между этими двумя и имеют некоторое знание окружающей географии. Даже в этом случае, большинство дварфов, если они не живут в близости к другим расам, имеет очень туманное представление о том, где находится, например, море.

Хотя персонаж с этим навыком знает историю дварфов, его знание истории других рас минимально. Если люди сражались в большом сражении друг против друга, дварф, который не жил с людьми, вряд ли слышал об этом. Если в сражение были вовлечены дварфы, он, вероятно, будет знать об этом. Если оно вовлекло дварфов из его собственной цитадели или клана, он будет иметь обширное знание событий, приведших к этому, и ход сражения. Как и с некоторыми другими навыками дварфов, точная степень знания индивидуума определена его прошлым.

Навык местной истории дварфов может использоваться, чтобы развлечь других персонажей. Когда он рассказывает, то получает премию к своей Харизме +2, имея дело с другими дварфами. С другими расами он не получает премию, потому что истории дварфов обычно скучны, длинны и чрезмерно перегружены сведениями о тех, кто с кем связан, об их происхождении и обо всех местах, что предки героев основали по пути. Попытка сообщить историю дварфов враждебным существам, вероятно, будет подстрекать их к насилию. Орки не будут увлечены даже самым интересным рассказом дварфа.

Слесарное дело (Locksmithing)

Со слесарным навыком персонаж может делать и чинить все виды механических замков. Воры с этим навыком получают премию 10% к их навыку открывания замков, потому что они близко знакомы с внутренней структурой и работой замков.

Горное дело (Mining)

Руководство Игрока дает основную информацию относительно горного дела, и этот навык описан подробно в Главе 8. Действует навык горного дела обычно в сердце цитаделей дварфов.

Современные Языки (Modern Languages)

Современные языки, которые дварфы могут изучать, определены фоном кампании. Если персонаж живет в цитадели, которая не имела никакого контакта с гоблинами, он вряд ли узнает гоблинский. Языки для дварфов в *Руководстве Игрока* должны рассматриваться как только предложенные. Дварфы могут изучать любой язык, который удовлетворяет их прошлому. Рекомендованные языки: язык глубин, дроу, эльфов, гномов, гоблинов, местный человеческий всеобщий язык, кобольдов, орков, троллей, огров.

Контроль над Вредителями (Pest Control)

Этот навык используется для того, чтобы освободить цитадели дварфов от вредителей, типа крыс, carrion crawlers, джермлинов (jermalaines), кобольдов и других маленьких существ. Подобно навыку установки ловушек, этот навык касается ловли подземных вредителей и не использует ловушки. Ловушки устанавливаются, чтобы захлопнуть металлические клетки, падающие сети или железные двери, которые запирают личные туннельные секции. Пружинные ловушки или маленькие западни могут применятся (повреждение 1d6 максимум) при использовании этого навыка. При использовании контроля над вредителями для того, чтобы заманить в ловушку большие существа, нет модификатора -4.

Только воровские персонажи могут использовать этот навык, чтобы устанавливать большие ловушки, подходящие для существ человеческого или орочьего размера. Эти ловушки могут иметь арбалеты, большие западни и шипованные доски.

Персонаж с этим навыком не может делать предметы, требующиеся для этих устройств, он может только устанавливать ловушки и взводить их.

Успешность применения навыка должна проверяться, когда ловушка установлена. Неудавшееся применение навыка означает, что ловушка не сработает. Возможно, она была установлена не должным образом, было плохо скрыта или слишком мала или велика для существ.

Установка ловушки требует одного часа, и персонаж должен иметь при себе надлежащее оборудование и материалы.

Персонажи с навыком изучения животных получают премию +2 при попытке поймать в ловушки вредителей-животных.

Верховая езда, Воздушная (Riding, Airborne)

Этот навык редок среди дварфов, и чаще всего он есть у тех, кто живет в отдаленных горных областях, среди дварфов, которые дружат с гигантскими орлами или приручили и обучили крылатых животных: грифонов, гиппогрифов и других. Этот навык не может использоваться, чтобы запрыгнуть на спину скакуна, если вы не имеете также навыка прыжков. В остальном этот навык такой же, как в *Руководстве Игрока*.

Верховая езда, Наземные Животные (Riding, Land Animals)

Из-за крепкого, коренастого строения дварфам неудобно ездить верхом на лошадях или других животных подобного размера. Они способны оседлать ослов, пони и меньших животных. Дварфы могут вскакивать в свои седла. Некоторые подходящие скакуны для дварфов – ужасные волки, гигантские вепри и гигантские ящерицы.

Язык Знаков (Sign Language)

Язык знаков наиболее часто используется дварфами, которые вовлечены в долгую войну с другими дварфами или расами. Он обеспечивает бесшумную связь с любым, кто видит и понимает сигналы. Максимальный диапазон – обычно поле зрения в освещенной области или степень инфразрения принимающего. Знак может быть разработанным языком, годным к долгим беседам или просто средством связи, настолько простым, чтобы понять фразы типа "атака", "орки за скалой" или "вы трое налево". Успешность применения навыка делается при разговоре или интерпретации знака. Премия +2 должна использоваться только при отдаче коротких, легко понятных команд. Более подробные знаки требуют поправки -1.

Звуковые сигналы (Signalling)

Навык звуковых сигналов позволяет персонажу посылать по подземелью сообщения с использованием звука. Чтобы послать сигнал, стучат по стене камнем, молотком или куском металла. Звук отражается от камня на расстояние 1d4 мили. Звук, переданный этим навыком, походит на азбуку Морзе, и может использоваться, чтобы послать длинные сообщения или короткие команды и приказы. Чтоб передать сообщение, бросают успешность применения навыка. Если бросок успешен, сообщение передается. Если нет, сообщение может быть понято частично или не понятно вообще ничего. Оно может даже передать совершенно обратный смысл. Успешная передача сообщения - не гарантия того, что оно будет понято получателем, и требуется успешности применения навыка, чтобы правильно интерпретировать сообщение. Возможно не мочь понять неправильно посланный сигнал, все же вывести из него сообщение, очень отличное от того, что было послано.

Медленное Дыхание (Slow Respiration)

Персонаж с этим навыком имеет способность войти в глубокий транс и уменьшить количество воздуха, необходимого, чтобы остаться в живых. Чтобы вызвать транс, он должен быть в спокойном положении, или сидеть, или лежать. После концентрации в течение одного хода, пульс и дыхание становятся значительно медленнее нормального, так, что для дыхания требуется только 10% спокойной нормы. Персонаж выходит из своего транса по желанию, полностью в курсе всего происходящего вокруг.

Литье (Smelting)

Навык литья близко связан с навыком Горного дела. Они оба обеспечивают всю добычу металла для цитаделей. С этим навыком может использоваться тигель. См. главу 9.

Звуковой Анализ (Sound Analysis)

Этот навык позволяет персонажу измерять размер подземных областей, производя шум и анализируя эхо. При использовании этого навыка, он может вычислить расстояния до одной мили и определить звуковое направление.

Чтобы использовать звуковой анализ, персонаж должен работать в абсолютной тишине. Созданный звук должен быть четким, громким. Вой или вопль неэффективен, но звук щелчка или громкое "эй" действует хорошо.

Персонаж должен сделать проверку успешности применения навыка. Если она успешна, то он правильно анализирует размер области в пределах плюс- минус 25% высоты, ширины и длины. Если проверка неудачна, эхо исказилось. Никакие дальнейшие попытки анализа этой области не будут успешны, хотя другие с этим навыком могут попробовать.

Успешность применения навыка 5 или меньшее значит, что персонаж узнал не только размер проанализированной области, но и другие детали: число ответвляющихся переходов, есть ли прямой или извилистый коридор, и есть или нет воды.

Неудобство этой способности в том, что, в то время как она является полезной для изучения полностью неизвестной области, это раскрывает присутствие персонажей всем существам в диапазоне звучания. Они будут, конечно, готовы и могут пойти искать названных гостей.

Выживание Под Землей (Survival, Underground)

Подземное выживание обеспечивает знание подземелий. Это помогает персонажу отличить съедобное насекомое от ядовитого и быть способным определить безопасность и надежность туннелей, потолков пещер и т.п..

Подземная Навигация (Navigation, Underground)

Персонаж с этим навыком может определять направление подземелья и самый короткий путь на поверхность. При осторожном анализе воздушных потоков и их характера персонаж может даже определять, есть ли какие-то воздушные ямы с ядовитым газом в воздухе. Требуется успешная проверка применения навыка.

Изготовление оружия (Weaponsmithing)

Дварфы изготавливают оружие не только более искусно, чем люди (Интеллект -1 вместо -3), но дварф способен создать оружия по более быстрой норме. Затраты остаются теми же самыми.

Таблица Изготовления Оружия

Оружие	**Время Изготовления**	**Стоимость Материала**
Наконечник стрелы	7/день	1 cp
Боевой топор	7 дней	10 sp
Одноручный топор	3 дня	5 sp
Кинжал	3 дня	2 sp

Тяжелый		
Арбалет	15 дней	10 sp
Легкий		
Арбалет	12 дней	5 sp
Вилы, Трезубец	15 дней	10 sp
Копье, Рыцарское копье	3 дня	4 sp
Короткий меч	15 дней	5 sp
Длинный меч	23 дня	10 sp
Двуручный меч	34 дня	2 gp

Полное Руководство Воина содержит обширные правила использования навыка изготовления оружия и весьма рекомендуется тем, кто заинтересовав в использовании навыка в полную силу.

Дварфские Навыки Обнаружения (Необязательное правило)

Не все дварфы имеют ту же самую способность обнаружить подземные явления, некоторые лучше, некоторые хуже. Навыки обнаружения могут использоваться как альтернатива к системе, описанной на странице 21 *Руководства Игрока*, чтобы обнаружить наклоны, новые туннели, двигающиеся стены, ловушки в каменной кладке, ямы, западни и глубину подземелья. Подобно мирным навыкам, это – необязательная система. Если вы не используете мирные навыки в вашей игре, то навыки обнаружения можно проигнорировать. Если вы используете их, навыки обнаружения более гладко приспособят эти способности к вашей игре.

Число Навыков Обнаружения

Персонаж дварфов получает свое стандартное число слотов мирных навыков согласно его классу. Кроме того, он получает еще пять слотов исключительно для того, чтобы купить навыки обнаружения. Начальное число навыков увеличивается, если он имеет высокий Интеллект. Слоты навыка обнаружения должны использоваться, чтобы купить навыки обнаружения, но могут быть потрачены по желанию игрока.

Использование Навыков Обнаружения

Навыки Обнаружения могут использоваться в любое время, когда дварф находится под землей, в пределах 10 футов от особенных явлений. Определение глубины подземелья – исключение из этого правила и может быть предпринято в любое время.

Чтобы использовать навык обнаружения, дварф должен сконцентрироваться в течение одного рукопашного раунда. Любой модификатор навыка, перечисленного в *Таблице Навыка Обнаружения*, добавлен к соответствующей характеристике. Модификатор +1 плюсуется, если дварф действительно трогает каменную кладку. Навыки Обнаружения проверяются при броске 1d20. Если персонаж выбрасывает свое измененное значение характеристики или меньше, то бросок успешен, иначе он терпит неудачу. Бросок 20 всегда неудачен.

Если бросок успешен, дварф видит явление или знает приблизительную глубину подземелья. Если он терпит неудачу, он не может пробовать снова в пределах 10-футовой области.

Улучшение Навыков Обнаружения

Таблица Слотов Навыка показывает число уровней, которое персонаж должен достичь, чтобы приобрести новые слоты навыка обнаружения. Эти слоты могут быть потрачены на любой навык обнаружения, но не на гражданские или боевые навыки. Однако слоты мирного навыка могут быть потрачены, чтобы улучшить навыки обнаружения.

Дварфская Таблица Навыков Обнаружения
Обнаружите или Определить...

	Необходимое Кол-во Слотов	Значимая Хар-ка	Модификатор Проверки
Степень наклона в Проходе	1	Мудрость	+4
Новый Туннель/Проход	1	Мудрость	+4
Скользящие/Падающие Стены или Комнаты	1	Мудрость	+2
Ловушки в Каменной кладке, Ямы и Западни	1	Мудрость	0
Приблизительная Глубина Подземелья	1	Мудрость	0

Глава 6: Пути Дварфов

Пути[7] в этой главе позволяют дальше индивидуализировать персонажей дварфов. Каждый путь – комплект из характеристик, навыков, преимуществ и недостатков, которые лучше определяют персонажа.

Пути совершенно необязательные. Персонаж дварфов легко может быть создан без них, но пути добавляют детали. Персонажу позволяется nолько один путь.

Возможно включать эти пути в существующие кампании. Путь должен быть совместим с прошлыми действиями персонажа, фоном и установленными чертами индивидуальности. Если воина играли как осторожного и внимательного, сражающегося только тогда, когда переговоры не удались, было бы не правильно делать его Неистовым воином (Battlerager).

Как только назначен особый путь, он не может быть обменен на новый. Персонаж может отказаться от него, но теряет все выгоды и недостатки.

При создании нового персонажа сначала определяют его характеристики, класс или классы, специализацию и мировоззрение. Как только эти элементы были решены, выбирают путь, навыки, деньги, снаряжение и другие детали.

Пути в этой книге исключительно дварфские. Хотя другие расы могут иметь подобные пути, эти пути разрешаются только персонажам-дварфам. Однако, пути в серии *Полных Руководств Игрока* могут использоваться с персонажами-дварфами, если специально не заявлено иначе. При использовании *Полного Руководства Воина*, *Жреца* или *Вора*, должны сохраняться их руководящие принципы.

Пять различных классов обсуждаются в этой главе. Есть пути для воинов, жрецов, воров, воинов/жрецов и воинов/воров. Персонаж может использовать только тот путь, который принадлежит его классу. Невозможно, например, для вора использовать воинский путь. Мультиклассовые персонажи – исключение. Игрок с мультиклассовым

7 = kits, см. сноску 4.

персонажем не ограничен этим выбором. Он может выбрать любой путь из тех, что подходят его персонажу. Воин/жрец может выбирать путь воина, жреца или воина/жреца. Персонаж может иметь только один путь.

Мультиклассовому персонажу не позволяют специализироваться ни в каком оружии при выборе воинского пути. Некоторые из мультиклассовых путей позволяют персонажам быть мастерами в оружии, но это – единственная позволенная специализация. Неистовый воин не может использоваться как мультиклассовый путь, только выбирав класс воина, можно использовать этот путь.

Композиция Путей

Каждая путь состоит из нескольких элементов:

Во-первых – описание прошлого, внешности и манер персонажей на этом пути, включая любые требования, обязательные для пути.

Роль: роль персонажа в обществе дварфов и в кампании.

Вторичные навыки: Если вы используете правила вторичных навыков из игры AD&D® 2 Издания, путь может потребовать, чтобы ваш персонаж получил определенный навык вместо выбора или случайного создания. Рекомендуется, чтобы вы, получая максимум из пути, использовали вместо этого правила мирных и боевых навыков.

Боевые навыки: путь может требовать, чтобы дварф выбрал указанныый боевой навык, или выбирал из ограниченного диапазона.

Боевые навыки, требуемые для пути – не премии, если не сказано иначе. Они должны быть куплены за слоты боевого навыка, доступные дварфу 1-го уровня.

Дополнительные Мирные навыки: пути персонажа дают дополнительные мирные навыки бесплатно, без того, чтобы тратить слоты, которые обычно потребовались бы. Даже если навыки принадлежат другим группам, нежели Дварфская или Общая, нет никакого запрета на них.

Рекомендованные Мирные навыки: Некоторые Мирные навыки рекомендуются, а не требуются. Если персонаж решает взять рекомендованный мирный навык, он все равно заполняет один из слотов.

Снаряжение: Некоторые персонажи-дварфы используют определенное снаряжение, в то время как другие имеют ограничения или запреты на то, как им выбирать или пользоваться снаряжением.

Отличительная Внешность: Много путей имеют отличительную внешность, делая персонажа особенным и более легко заметным из-за того, кто он есть. Это только предложения, а не требования.

Особые Преимущества: Большинство путей предоставляет особые преимущества.

Особые Недостатки: Любые недостатки, которые мешают персонажу.

Богатство: Некоторые пути имеют специальные правила относительно богатства. Они определяют количество полученных денег при создании персонажа и ограничение на то, как они могут быть потрачены.

Пути Воина

Воины составляют большинство любой цитадели дварфов, будучи и мастерами, и солдатами. Другие, более специализированные воины дварфов, описаны ниже.

Хозяин Зверей (Animal Master)

Хозяин Зверей имеет тесную связь с животными, используемыми, чтобы охранять цитадели. Он заботится и управляет ими, проверяя, чтобы они должным образом питались и дрессировались. Он обучает их охранять и нападать по команде. Хозяева Зверей развивают глубокую связь со своими животными и отказываются подвергать опасности жизни животных.

Хозяин Зверей должен иметь Мудрость 12 или больше.

Роль: Весьма уважаемые члены общества дварфов. Хозяевам Зверей всегда рады в любой цитадели, хотя с ними обращаются с осторожным уважением. Если они желают обучать других искусству, им рады еще больше.

Дрессировщики Животных ответственны за заботу о звериной охране цитадели. Это обычно 2d4 бурых медведей или 5d4 волков, но другие животные типа гигантских ящериц, пещерных медведей, вепрей или гигантских крыс тоже могут использоваться. Они могут обучать скакунов для конницы цитадели, если таковая имеется.

Вторичные навыки: Хозяин Зверей должен иметь вторичные навыки Конюха (Groom) (Управление Животными (animal handling)) и Траппера/Скорняка (Trapper/Furrier).

Боевые навыки: Они могут быть опытны с любым оружием.

Дополнительные мирные навыки: Изучение животных (Animal Lore), Дрессировка (выбранное животное) (Animal Training), Выносливость (Endurance).

Рекомендованные мирные навыки: Управление животными, Дрессировка животных (другое животное) (Animal Training), Оценка (Appraising), Орентирование (Direction Sense), Руны Дварфов (Dwarf Runes), Этикет (Etiquette), Травоведение (Herbalism), Охота (Hunting), Современные Языки (Modern Languages), Использование Веревки (Rope Use), Язык Знаков (Sign Language), Звуковые Сигналы (Signalling), Выживание под Землей (Underground Survival).

Снаряжение: Когда Хозяин Зверей создан, он может иметь любой вид оружия и снаряжения. Он начинает с одним полностью обученным животным на свой выбор, которого он может снарядить кожаным или металлическим доспехом.

Отличительная Внешность: Дрессировщики Животных часто одеты в кожи или шкуры своих питомцев. Это помогает установлению уз с его животным и они лучше принимают его общество.

Особые преимущества: Хозяин Зверей получает навык Дрессировки. Этот премиальный навык автоматически с +1. Он должен выбрать вид животного, способность к обучению которого он будет иметь после получения навыка. Он может купить еще один навык Дрессировки, но уже не получает премию +1.

Дополнительный навык дрессировки животных позволяет ему обучать четырех животных за одно время, вместо трех. За каждый дополнительный слот, потраченный на Дрессировку, может быть обучено одно дополнительное животное.

Из-за близости к ними Хозяин Зверей уменьшает время, за которое он может тренировать животное до одной недели за слот, потраченный на навык, но никогда не меньше, чем две недели. Этот дополнительный слот включает начальную премию +1 к Дрессировке животных. Он может увеличить число задач, которым он хочет обучить животное на +1 за каждый слот, потраченный на Дрессировку. Тот, кто выбирает бурых медведей как животное для своего дополнительного навыка, может учить четырех медведей за одно время. Он может обучить их 2d4 +1 трюкам или задачам за 2d6-1 недели.

При работе с дикими животными он получает модификатор способности +4 к возможности приручения, если животные из тех, что родились в неволе у самки,

которую он обучил. При работе с такими животными они слушаются команд Хозяина при броске 1-19 на 1d20. Только когда он выбрасывает 20, животные отказываются повиноваться.

Если Хозяин Зверей имеет навык Языка Знаков, он может натаскать своих дрессированных животных. Они должны видеть его руки для того, чтобы работать.

Хозяин Зверей с навыком Звуковых Сигналов может направить лично обученных животных, используя простые звуковые сигналы. При работе с животными, отличными от его собственных, он может направлять их, делая успешную проверку Дрессировки.

Особые недостатки: Хозяева Зверей склонны быть одиночками, проводя больше времени с животными, чем с другими дварфами. Следовательно, всегда имеется недоверие. Большинство дварфов, одержимые своими ремеслами, имеет мало общего с Хозяевами Зверей, которые посвящают свою жизнь укреплению связи с животными. Другие дварфы реагируют на Хозяев Зверей с –2. Это не подразумевает, что они не любят их, но они осторожны и к дрессировщику, и к его животным. Они покажут уважение, но не дружбу.

Богатство: Хозяин Зверей начинает только с 4d4x10 gp.

Дварф-Наемник (Axe For Hire)

Дварф-наемник – тот, кто желает продать свои услуги лицу, предлагающему самую высокую цену. Обычно универсальный воин, способный вести рукопашный бой, он может использовать арбалет и другое метательное оружие.

Роль: Часто это дварф с серьезной тягой к перемене мест и сильным желанием путешествовать за пределами своей цитадели. Лучший способ исполнить это состоит в том, чтобы завербоваться как охранник или наемник. Он может найти работу у торговца, который направляется в экспедицию в более глубокое подземелье или планирует путешествовать наверх. Он может работать на дворянина-дварфа, который посещает родственников в других странах или пробует отнять свою шахту у орков или драконов. Возможно, он путешествует, чтобы помочь цитадели, атакованной монстрами.

Он может наниматься к другим расам, если платят достаточно хорошо. Он хочет, чтобы ему платили за драку.

Вторичные навыки: Дварф-наемник должен иметь вторичные навыки Изготовления Оружия (Weaponsmith), Доспешника (Armorer) или Лучника/Стрельника (Bowyer/Fletcher).

Боевые навыки: Они могут выбирать любое оружие, которое им нравится.

Дополнительные мирные навыки: Выносливость (Endurance), Местная История Дварфов (Local Dwarf History), Местная История (Local History).

Рекомендованные мирные навыки: Настороженность (Alertness), Доспешник, Лучник/Стрельник, Орентирование (Direction Sense), Разведение Огня (Fire-building), Руны Дварфов (Dwarf Runes), Выживание (Survival), Подземная Навигация (Underground Navigation), Изготовление Оружия (Weaponsmith).

Снаряжение: Дварф-наемник может тратить свои стартовые деньги на любое оружие, доспехи и снаряжение, которое он может позволить себе. Когда он создан (если есть согласование, что он – представитель вооруженных сил с определенными требованиями к снаряжению), то требуется, чтобы он купил это снаряжение, но по половине цены.

Отличительная Внешность: Они наиболее индивидуальны из всех дварфов и не соответствуют никакому стандарту.

Особые преимущества: Воины получают одну свободную специализацию на оружии (ручное или метательное оружие). Это должно быть то, которое обычно связывают с дварфами.

Когда работает на кого-либо, он никогда не платит за свое собственное содержание. Комнаты в гостиницах, еда и питье – всем этим снабжает его наниматель.

Особые недостатки: Дварфы – клановый народ, который не доверяет никому с независимым отношением к жизни. При реакции на него других дварфов в любой ситуации, кроме боевой, Дварф-Наемник переносит штраф реакции -3.

Кроме того, Дварф-Наемник – представитель вооруженных сил, подчиненный дисциплине и приказам командующего. Он больше не свободен приходить и уходить, когда ему нравится. Он ограничен в соответствии с контрактом, который он подписал со своим нанимателем. Многие из их действуют установленный срок, и наниматели требуют, чтобы дварф был доступен в течение всего этого срока. Если он исчезнет прежде, чем окончится контракт, то заслужит, вероятно, плохую репутацию наемника.

Всегда есть опасение, что он нанят для выполнения смертельной миссии или должен действовать как приманка или жертва, в то время как у других есть более важные и более безопасные обязанности.

Богатство: Он получает стандартные 5d4x10 gp в качестве стартового каптала.

Клановый Дварф (Clansdwarf)

Клановый Дварф – это то, что большинство людей представляют себе при упоминании дварфов. Их большинство в обществе дварфов, это мастера и милиция. Они искусны в ремесле и получают боевое обучение с юности.

Роль: Клановые Дварфы обычно близко связаны со своими цитаделями и уезжают только для того, чтобы заниматься своим ремеслом где-нибудь еще (в место, которое обычно относится к другой цитадели). Они придают обществу дварфов особые качества родства и осторожного оптимизма.

Они не ограничены рамками цитаделей и их можно встретить в гетто или на окраинах сел и городов других рас, живущих там продажей своих услуг.

В то время как клановые дварфы – ремесленники, все поселенцы дварфов считают себя и милицией. Они вооружены и снаряжены предметами своего собственного изготовления, и регулярно патрулируют маленькими отрядами и крупномасштабной тактикой. Много клановых дварфов оправданно гордятся собой как опытными воинами, а также как превосходными мастерами.

Вторичные навыки: Любой подходящий навык ремесла.

Боевые навыки: Клановые Дварфы могут быть опытны с топором, молотом, легким или тяжелым арбалетом, палицей, пикой, древковым оружием, коротким мечем, копьем.

Дополнительные мирные навыки: Клановые Дварфы получают два слота навыка ремесла по их выбору. Оба должны быть потрачены на то же самое ремесло. Они также получают навыки Выносливость (Endurance) и Руны Дварфов (Dwarven Runes).

Рекомендованные мирные навыки: Оценка (Appraising), Артистизм (Artistic Ability) и любой, связанный с их основным ремеслом.

Снаряжение: Клановые Дварфы могут покупать любое снаряжение, которое хотят.

Отличительная Внешность: ремесло кланового дварфа ясно видно по его одежде. Каждый клан имеет уникальную эмблему или покрой одежды, который отличает их от всех других кланов. Эта деталь может быть столь же очевидна, как передник кожевника, или так незаметна, как маленький значок наковальни.

Особые преимущества: Клановые Дварфы получают премию реакции +3, когда имеют дело с другими представителями их клана. Они получают премию реакции +2, когда имеют дело с дварфами других кланов, занятых в том же самом ремесле.

Клановые Дварфы всегда защищаются и оказывают помощь в пределах их собственного клана. Пока кого-то не оскорбил членов своего собственного клана, его будут охотно кормить и поить.

Особые недостатки: Клановый Дварф – часть тесно связанного общества, которое никогда не забывает ни проступок, ни дрянную работу. Он обычно должен быть скрупулезно честен и профессионален в своих деловых отношениях с другими. Любой дварф, не оправдавший этого доверия, становится изгоем, которого больше не приветствуют у очагов своего клана. Новости о плохом поведении распространяются быстро, и другие дварфы, слыша их, реагируют на этого дварфа со штрафом -3.

Клановый Дварф, ставший изгоем, может снова быть принят в свою семью, но этот процесс требует нескольких лет. Лучше не иметь рыльце в пушку и добросовестно выполнять свою работу, нежели вызвать неприятности.

Богатство: Клановый Дварф начинает со стандартным количеством - 5d4x10 gp.

Страж Очага (Hearth Guard)

Страж Очага – женщина-дварф, которая получила интенсивную военную подготовку. Часто мастер в оружии, она сражается также как, если не лучше, чем большинство мужчин.

Не все цитадели имеют Стражей Очага. Некоторые считают сражение мужским делом и не поощряют женщин брать в руки оружие. В большинстве цитаделей Стражи Очага формируют уважаемую, отборную боевую силу, посвятившую себя защите цитадели и детей от внешних угроз.

Не все женщины-воины – Стражи Очага. Любой из путей может использоваться для женских персонажей, так что игрок не ограничен игрой за Стража Очага только потому, что она - женщина. Мужчины-дварфы, однако, не могут стать Стражами Очага.

Роль: Стражи Очага первоначально были сформированы как чисто оборонительная военная сила, чтобы защищать цитадель в случае нападения. В нескольких цитаделях мужские дварфы ставили женщин превыше себя и предоставляли все важные решения им.

Стражи Очага высоко ценятся. Они формируют эффективную боевую единицу, хорошо обученную бою и тактике. Вне общества дварфов они – курьез, хотя чаще про них ничего не знают. В результате другие культуры подозрительны по отношению к Стражам Очага, если не язвительно критикуют их способности. Любой, кто видит их в этом свете, будет неприятно поражен.

Хотя первоначально они были сформировано для того, чтобы защитить цитадели, представители Стражей так же свободны для приключения или путешествия, как любой дварф; они не ограничены рамками цитадели.

Вторичные навыки: Она должна иметь вторичный навык Изготовления оружия (Weaponsmith), Доспешника (Armorer) или Лучника/Стрельника (Bowyer/Fletcher).

Боевые навыки: Стражи Очага должны быть опытны в традиционном боевом оружии; топор (одно- или двуручный), копье и легкий арбалет. Она может специализироваться только в этом оружии.

Дополнительные мирные навыки: Выносливость (Endurance), Разведение Огня (Fire Building) и Местная История Дварфов (Local Dwarf History).

Рекомендованные мирные навыки: Настороженность (Alterness), Бой вслепую (Blind-Fighing), Орентирование (Direction Sence), Руны Дварфов (Dwarf Runes), Стрельник/Лучник (Bowyer/Fletcher), Запугивание (Intimidation), Местная История Дварфов (Local Dwarf History), Использование веревки (Rope Use), Язык Знаков (Sign Language), Звуковые Сигналы (Signalling),
Медленное Дыхание(Slow Respiration), Изготовление оружия (Waeponsmithing).

Снаряжение: Когда Страж Очага создан, она должна быть снабжена по крайней мере кольчужной броней, боевым топором, копьем и легким арбалетом.

Отличительная Внешность: Стражи Очага отличаются красными сюртуками с оранжевыми огненными значками, вышитыми спереди.

Особые преимущества: воительница Стражей Очага получает одну свободную специализацию на боевом топоре, копье или легком арбалете. Она должна оплатить свой начальный боевой навык, но специализация делается бесплатно.

Она также получает дополнительно премию +1 к нападению и повреждению при защите своей цитадели. В сражении, защищая молодых дварфов, она получает премию +2 к атаке и повреждению. Чтобы получить эту премию, нападавший должен быть в такой позиции, чтобы мог физически навредить молодняку или собираться войти в детскую или в дом.

Особые недостатки: В пределах общества дварфов только наиболее шовинистически ориентированные цитадели реагируют отрицательно на Стражей Очага. В обществе тех рас, где доминирует мужчина, женщина-дварф, носящая доспехи и оружие не воспринимается всерьез; NPC реагируют на Страж Очага при –3.

Богатство: Она получает стандартные 5d4x10 gp. Если этого не достаточно, чтобы купить требуемое снаряжение, снаряжение дается бесплатно, но у персонажа не остается денег.

Неистовый Воин (Battlerager)

Неистовый воин заполняет специфическую нишу в обществе и культуре дварфов. Он – бесстрашный воин, способный вызвать в себе безумный гнев, который увеличивает его боеспособность и изменяет его физические особенности.

Когда он в ярости, лицо Неистового воина становится искаженным и его зубы скрипят. Слюна летит из его рта и капает на его бороду. Его глаза увеличиваются, вылезают из орбит и становятся кроваво-красными. Рост увеличивается (он вырастает на дюйм или больше), его мускулы раздуваются, а его тело раздается вширь.

Его боеспособность становится устрашающей, позволяя ему сражаться более долго и яростно, чем любой другой дварф. Когда он в гневе, его почти не остановить. Опасный враг, он – угроза и другу, и противнику.

Неистовый воин должен иметь минимальную Силу 15, а Интеллект и Мудрость не выше, чем 10.

Роль: Он верит, что его коснулось дварфское божество, и его почитают и боятся его товарищи. Безумие и иррациональное поведение обычно связывается с Неистовыми воинами. Многие полагают, что, если их убить в сражении, то Неистовые воины возвращаются на землю, чтобы снова родиться с большей силой. Поэтому они не имеют никакого страха смерти.

Хотя нет никакой Гильдии Неистовых воинов, они имеют тенденцию объединяться в группы и занимают отдаленные секции цитаделей. Они склонны к пьянству, шумному и неистовому пению и пьяным танцам. Другие предпочитают не общаться с Неистовыми воинами, если это возможно. Они быстры на гнев и будут мстить за любое предполагаемое оскорбление с боевым топором в руках.

В бой Неистовые воины выходят сами по себе. Группы и даже одиночки будут ураганно атаковать на врага не обращая внимания на свою собственную безопасность.

В кампании Неистовые воины опасны не только другим, но и себе. Игроки Неистовых воинов должны быть опрометчивы, никогда не размышляя. Они упрямы, грубы и определенно не дипломаты! "Если оно двигается – убей это!" - вот вероятный ответ Неистового воина. Большинство из них проживает короткую, часто славную жизнь.

Вторичные навыки: Неистовые воины не имеют никаких вторичных навыков.

Боевые навыки: Неистовые воины должны специализироваться на боевом топоре (одноручный или двуручный) и боевом молоте. Боевые молоты бросаются во врагов при ураганной атаке, обычно сопровождаемый боевым кличем вроде "Получи, Гоблин!" Они не могут начать с любого другого метательного боевого навыка, и им запрещено изучать или использовать метательное оружие. (Немыслимо! Метательное оружие – игрушки труса!)

Дополнительные мирные навыки: Выносливость (Endurance), Запугивание (Intimidation), Пение (Singing).

Рекомендованные мирные навыки: Оценка (Appraising), Доспешник (Armorer), Бой Вслепую (Blind-Fighting), Танец (Dancing), Орентирование (Direction Sence), Звуковой Анализ (Sound Analysis), Подземная Навигация (Underground Navigation), Подземное Выживание (Underground Survival).

Снаряжение: Неистовые воины должны начать игру с боевого топора и боевого молота. Они могут носить любой тип доспехов, но они должно быть слегка больше, чтобы приспособиться под увеличенный размер, когда он приходит в ярость. Они обычно несут винные мехи, содержащие мерзкую смесь забродившего козьего молока и травы “заворот кишок”. Они – единственные существа, способные употреблять “заворот кишок” без того, чтобы тяжело заболеть.

Отличительная Внешность: Неистовые воины наиболее отличаются от воинов. С кольцами в носах, ушах и иногда губах, они красят волосы и бороды в яркие цвета. Они часто бреют свои лица и головы, иногда оставляя длинные пучки волос, которые смазываются известью или густым жиром. Татуировки на лице и теле в форме спиралей и абстрактных фигур – источник большой гордости для всех Неистовых воинов.

Особые преимущества: Они превосходят других в бою. Они не только специалисты боевого топора и боевого молота, они способны входить в состояние ужасающей жажды крови, которую опасаются и враги, и друзья. Они почти не могут контролировать это. Всегда, когда он чувствует себя оскорбленным, под угрозой или в бою, он ревет во все горло боевую песню. После пяти раундов, в течение который он может сражаться или исполнять другие действия, он приходит в ярость. Это продолжается до тех пор, пока не остается в живых никого из врагов. Стоят ли враги, сражаясь или лежат раненные на земле, Неистовый воин будет рубить их на куски. Потом он обратится к любому оставшемуся в живых, даже к своим друзьям. В состоянии ярости Неистовые воины продолжают петь, останавливаясь только на то, чтобы выкрикивать оскорбления врагов.

Неистовый воин может попробовать выйти из гнева в начале каждого раунда, делая проверку Мудрости. Если он преуспевает, его ярость уходит, и он переносит эффекты, как описано ниже. Если нет, он пребывает в ярости. Он может делать попытку успокоения каждый раунд, пока не преуспеет.

Он может попытаться предотвратить жажду крови, делая успешную проверку Мудрости. Если он преуспеет, он может управлять собой на остальное время столкновения. В течение следующих пяти раундов он будет дико грызть край щита или

скрипеть своими зубами, чтобы управлять собой. Если он провалит проверку, он приходит в ярость.

Заклинание *тишина (slince)* предотвратит его от входа в гнев, но он нападет на персонажа, кто бросил заклинание, если он знает, кто это был. Если нет, он нападет на всех, кто встанет на его пути.

Жажда Крови: В состоянии жажды крови Неистовый воин получает следующее особое преимущество: +1 к атаке, +3 к повреждению, +10 к хитам и -1 к его AC (например, AC 4 понижается до AC 3).

- Устойчивость к этим волшебным заклинаниям (никакой спасбросок не нужен): *очаровать существо (charm person), эмоция (emotion), страх (fear), друзья (friends), гипнотизм (hypnitism), сон (sleep), раздражение (irritation), ослабляющий луч (ray of enfeeblement), паника (scare), внушение (geas)*; и к этим заклинаниям клирика: *приказ (command), очаровать существо или млекопитающее (charm person or mammal), порабощение (enthrall), плащ храбрости (cloak of bravery), снять страх (remove fear), символ (symbol).*
- Он получает премию спасброска +4, предел премии дварфов, против следующих магических заклинаний: *слепота (blindness), отвратительный бесконтрольный смех Таша (Tasha's uncontrollable hideous laughter), обездвиживание персоны (hold person), очаровать монстра (charm monster), замешательство (confusion);* и против этого клерикальных заклинаний*: обездвиживание персоны (hold person), обездвиживание животного (hold animal).*
- Заклинание *перст смерти (finger of death)* убивает Неистового воина немедленно, если он проваливает спасбросок. Если он делает спасбросок, он не теряет 2d8 +1 единиц повреждения, пока его не уляжется его гнев.
- В состоянии ярости он иммунен к нокаутам по правилам Кулачного боя и Борьбы и теряет только половину повреждения от рукопашных атак.

Недостатки Жажды Крови: Неистовый воин терпит следующие неудобства в состоянии гнева:

- Он забывает о боли. Мастер принимает во внимание текущие хиты Неистового воина, когда персонаж сначала приходит в ярость, сокращая их, когда он получает повреждения. Игроку не говорят, сколько единиц повреждения он получает от вражеских нападений или сколько у него осталось. Он знает только, что ему очень хорошо. Ему говорят, сколько он получил повреждений, когда он падает замертво или ярость утихает.
- Он должен продолжать сражаться в каждом рукопашном раунде, пока не убиты все противники. Он может нападать на любого врага в пределах диапазона его оружия. Если в диапазоне никого нет, или как только он убивает противника, он должен напасть на самого близкого врага.
- Он не может уклоняться от метательных атак.
- Если другой персонаж делает что-либо, что он интерпретирует как нападение, например, ударяет его, чтобы сдвинуть с пути, он должен бросить проверку Интеллекта. Если она успешна, Неистовый воин не обратит внимания на своего друга. Если она терпит неудачу, его друг становится его врагом, и с ним он обращается как с врагом, пока сражение не закончено и гнев не прошел.
- Он временно не реагирует на клерикальные заклинания благословение *(bless)*, лечение легких ранений *(cure light wounds)*, первая помощь *(aid)*, лечение серьезных ранений *(cure serious wounds)*, лечение критических ранений *(cure critical wounds)*,

излечение *(heal)*, регенерация (*regenerate)* и *усыхание*[8] *(wither)*. Он получает выгоды от этих заклинаний только тогда, когда он не в состоянии гнева.

- Заклинание *колкость (taunt)* автоматически успешно и действует на него так, что он бросает своего прежнего врага и бешенно нападает на насмешника.
- Как только гнев утихает, он теряет все преимущества, включая 10 дополнительных хитов. Это может привести его к немедленной смерти или обмороку, если у него 0 или меньшее хитов.
- После того, как гнев утихает, он платит штраф –1 к своим броскам атаки, штраф –3 к броскам повреждения и штраф +1 к AC. Этот результат остается то же самое число раундов, что он провел в ярости.

Особые недостатки: Быть сумасшедшим убийцей с топором – достаточный недостаток сам по себе, особенно из-за того, что это – большая ответственность, лежащая на самом себе и на всех, кто путешествует с ним. Другие дварфы реагируют на Неистовых воинов со штрафом к реакции -3. Но вместо нападения они отойдут в сторону. Другие расы автоматически чувствуют скрытое насилие в Неистовом воине и реагирует на него со штрафом -2, хотя у них нет достаточного здравого смысла, чтобы не нападать на него.

Богатство: Неистовый воин получает обычные 5d4x10 gp.

Высокородный (Highborn)

Высокородные – члены родов, которые имеют политическую власть в пределах клана. Высокородный дварф может принадлежать правящему семейству цитадели. Они способны проследить свое происхождение назад к началу времен. Среди предков высокородных есть великие воины и легендарные мастера. Они склонны вести себя высокомерно с другими дварфами, веря, что их происхождение делает их выше товарищей. Они считают себя воплощением культуры дварфов, самыми прекрасными представителями своей расы.

Роль: Высокородные дварфы – поборники закона в цитадели. Они поддерживают законы, обеспечивая сохранение своих выгод из порядка в обществе дварфов. Они ожидают, что ими будут восхищаться и обращаться с большим уважением, если не с подобострастием.

Высокородные полагают, что существование общества дварфов твердо покоится на их плечах. Их забота – обеспечить продолжение жизни заведенным, давно организованным порядком, так, чтобы клановые дварфы могли заниматься своими ремеслами в мире и безопасности.

Авантюристы из Высокородных дварфов – младшие сыновья или дочери богатых семей. В качестве образования они могут путешествовать, чтобы увидеть, как управляются другие цитадели и испытать на себе, как другие расы организуют свою жизнь. Обычно это просто повышает чувство важности Высокородного и его расовую гордость, поскольку он постоянно сравнивает недостатки других со своим собственным раздутым самомнением.

Вторичные навыки: добавочное умение Писца (Scribe) подходят для Высокородных дварфов.

Боевые навыки: Высокородные дварфы должны выбрать меч, молот и навык легкого арбалета. Последний навык может быть использован на оружие по его выбору, или он может специализироваться в одном из выбранных.

8К сожалению, я не нашел описания этого заклинания. Если у вас есть оно, не сочтите за труд, пошлите мне по эл. почте (Переводчик).

Дополнительные мирные навыки: Выносливость (Endurance), Этикет (Etiquette), Геральдика (Heraldry), Местная История Дварфов (Local Dwarf History).

Рекомендованные мирные навыки: Оценка (Appraising), Артистизм (Artistic Ability), Бой вслепую (Blind-fighting), Охота (Hunting), Современные Языки (Modern Languages), Альпинизм (Mountaineering), Выживание (Survival) (любое).

Снаряжение: Высокородные дварфы всегда должны выглядеть лучше всех, чтобы подавать пример другим дварфам. Они должны начать по крайней мере с пластинчатого доспеха. Так этот доспех отражает статус, он стоит по крайней мере на 10% или 25% больше, чем обычный, как и хорошее оружие, которое Высокородные должны использовать.

Отличительная Внешность: Их статус виден по прекрасному оружию, доспехам и одежде.

Особые преимущества: Дварфы законопослушного мировоззрения уважают Высокородных дварфов и реагируют на них с премией +3. Высокородный может также требовать продовольствия и защиты у других дварфов, и это охотно предоставляется ему и его свите. Высокородные чинят правосудие среди членов их клана. В вопросах, где вовлечены два клана, только правящее семейство цитадели может делать необходимые решения.

Особые недостатки: Высокородный дварф может осуществлять правосудие, но его решения могут быть позже отменены Высокородным более высокого ранга.

Высокородные должны поддерживать свой статус, находя и покупая лучшие из доступных товаров. Это означает, что они всегда тратят дополнительно от 10% до 25% на товары и услуги. Если Высокородный не в состоянии делать так, премия реакции на него снижается на -1 с каждым прецедентом, пока не достигнет 0. Он может восстановить реакцию до прежнего уровня, только будучи замечен в покупке дорогих товаров. Это может быть новый костюм и новое снаряжение для себя и своих слуг, купленные на 25% выше обычной цены. Он должен заказать банкет для всего своего клана (цена от 1,000 до 5,000 gp), сделать подарки, чтобы показать, что он заслуживает уважения со стороны более низких по статусу. Эти подарки обычно связаны с ремеслом, вроде прекрасного набора инструментов, наковальни или ткацкого станка.

Незаконопослушно настроенные дварфы склонны быть раздраженными превосходством Высокородных дварфов и реагировать на них при -3.

Высокородные дварфы слишком горды собой, считая себя и свою расу выше всех остальных. Это отношение позволяет другим расам реагировать на них со штрафом -2.

Богатство: Высокородные дварфы начинают с 400 gp, плюс стандартные 5d4x10 gp.

Изгой (Outcast)

Изгой – это неудачник, дварф, который нарушает все правила поведения; он отказывается занимать любую нишу или надолго осесть и работать. Его поведение обычно так отличается от других, что то него вскоре отворачиваются его товарищи. Изгои можно встретить в глубоких подземельях или среди людей, эльфов, гномов или монстров.

Роль: Изгои имеют типично нейтральные или хаотичные жизненные ценности. Они могут быть добрыми или злыми, но единственная вещь общая для всех них – отвращение к размеренному образу жизни своих товарищей. Злые Изгои, вероятно, станут расовыми предателями и поведут врагов дварфов против них. Добрые Изгои, вероятно, найдут компанию других рас больше соответствующей их собственной природе.

Хотя дварфы-Изгои обычно не живут в цитаделях, целые общины их выросли на границах некоторых поселений. Им обычно доверяют неприятную работу, которые никто не хочет выполнять, типа очищения коллекторов или вывоз мусора.

Вторичные навыки: Изгои могут выбрать любое добавочное умение.

Боевые навыки: Они часто выбирают оружие, которые обычно не ассоциируется с дварфами, вроде короткого лука, боевого посоха, серпа, пращи или кнута. Они могут иметь любое оружие, которое они выбрали.

Дополнительные мирные навыки: Оценка (Appraising), один навык ремесла (на выбор игрока), Выносливость (Endurance), Выживание (Survival) (любое).

Рекомендованные мирные навыки: Управление животными (Animal Handling), Бой вслепую (Blind-fighting), Орентирование (Direction Sense), Руны Дварфов (Dwarf Runes), Запугивание (Intimidation), Современный Язык (Modern Language), Верховая езда (Riding) (пони).

Снаряжение: дварфы-изгои могут иметь любой вид снаряжения.

Отличительная Внешность: Многие из тех, кто живет среди других рас, следуют за модой на одежду, которая принята у этой расы. Они часто носят яркие цвета. Около цитаделей они обычно одеты бедно, нося только тряпки и обноски.

Особые преимущества: оплачивая каждый уровень дополнительными 10%, Изгой может Передвигаться Бесшумно, как следопыт того же самого уровня. Например, воин нуждается в 2,000 единицах опыта, чтобы достигнуть 2-го уровня. Если он выбирает возможность Передвигаться Бесшумно, он платит дополнительные 10%, или 2,200 единицы опыта, чтобы стать воином 2-го уровня. Эта способность должна быть получена вначале, когда создается персонаж, или она навсегда потерянна. Штраф очками опыта должен быть оплачен на каждом уровне.

Особые недостатки: Изгой переносит штраф –3 к реакции всех других дварфов, за исключением других Изгоев и Исследователей.

Богатство: Изгои начинают только с 3d6x10 gp.

Всадник Быстрого Реагирования (Rapid Response Rider)

Всадники Быстрого Реагирования – эквивалент конных дварфов. Сидящие на таких же крепких животных, они способны перемещаться быстрее, чем другие дварфы, и наносить больше ударов при нападении. Как ездовые животные обычно используются пони или мулы, но иногда и существа типа медведей, вепрей и ужасных волков. Могут использоваться крылатые существа, грифоны, гиппогрифы или пегасы. В таких случаях Наземная Верховая Езда должна быть заменена на Воздушную Верховую езду. Всадники Быстрого Реагирования есть только в некоторых цитаделях. Они не используются повсеместно и появляются в основном в цитаделях, которые находятся под постоянной угрозой нападения.

Они часто весьма высоки, по меркам дварфов, и этот дополнительный рост очень помогает им при верховой езде.

Роль: Они хорошо обучены, но несколько странно смотрятся в войсках, состоящих в основном из пехоты. Хотя их уважают, другие дварфы считают их странными. Они держатся вместе и рассматривают себя и элитой, и высшими дварфами, коих они видят как низкорослых трудяг.

Вторичные навыки: персонаж должен получить добавочный навык Конюха (Groom) (Управление животными (Animal Handling)).

Боевые навыки: Всадники Быстрого Реагирования должны быть опытными с рыцарским копьем (любое, согласно размеру их скакуна) и, в идеале,

специализироваться на нем. Они могут использовать любое другое оружие, которое они считают пригодным.

Дополнительные мирные навыки: Дрессировка (Animal Training), Выносливость (Endurance), Наземная Верховая Езда (Land Based Riding). Тип скакуна должен быть помечен в навыке.

Рекомендованные мирные навыки: Управление животными (Animal Handling), Доспешник (Armorer), Бой вслепую (Blind-fighting), Запугивание (Intimidation), Обработка кожи (Leatherworking), Язык Знаков (Sign Language), Звуковые Сигналы (Signalling), Выслеживание (Tracking), Подземное Орентирование (Underground Direction Sense), Подземная Навигация (Underground Navigation).

Снаряжение: Они могут носить любой вид доспехов, кроме лат. Они должны начать игру с рыцарским копьем, но в остальном могут иметь любой вид оружия.

Отличительная Внешность: Они обычно носят нечто вроде кожаных брюк, чтобы защитить ноги. Они склонны выбирать наводящие страх доспехи, с заклепками и шипами, или рогатые шлемы.

Особые преимущества: Всадник Быстрого Реагирования начинает с полностью готовым скакуном, у которого по крайней мере 75% из возможных хитов. Бросайте хиты как обычно; если они дают меньше, чем 75% от общего количества, увеличьте их до 75%.

Их кони хорошо обучены и реагируют на все команды, данные их хозяевами. Они не имеют телепатической связи со своими скакунами, и если он убит, они теряют только скакуна.

Всадники Быстрого Реагирования получают +1 к броскам атаки и повреждения при сражении верхом.

Особые недостатки: Из-за своей тесной связи со своими ездовыми животными, большинство дварфов реагирует на них со штрафом -2.

Богатство: Всадники Быстрого Реагирования начинают с 5d4x10 gp.

Снайпер (Sharpshooter)

Снайпер весьма искусен или в обращении с легким, или с тяжелым арбалетом. Он провел большую часть своей молодости, обучаясь как Лучник/Стрельник, и имел регулярную практику с арбалетом. Он искусен в быстрой зарядке и эксперт причинения наибольшего повреждения, возможного с его оружием. Доверяя своим способностям, он склонен презирать тех, кто обычно вступает в ближний бой.

Роль: Снайперы формируют или отряды арбалетчиков, или зарабатывают на жизнь стрельбой по мишеням на ярмарках. Когда он сражается, цели Снайпера – вражеские офицеры, волшебники и клирики, он предотвращает координирование атак или наложения заклинаний.

Вторичные навыки: Он должен иметь добавочное умение Лучника/Стрельника (Bowyer/Fletcher).

Боевые навыки: Снайпер должен быть специалистом или с легким, или с тяжелым арбалетом (и, поэтому, должен быть воином). Он не может начинать игру со специализацией на ручном оружии, но может изучать его позже на своем пути. Если используется огнестрельное оружие, снайпер может специализироваться на аркебузе. Все особые преимущества для арбалетов доступны для аркебуз; персонаж имеет запас отлично отлитых шаров для аркебуз и великолепного пороха.

Дополнительные мирные навыки: Артистизм (Artistic Ability), Лучник/Стрельник (Bowyer/Fletcher), Выносливость (Endurance).

Рекомендованные мирные навыки: Настороженность (Alertness), Оценка (Appraising), Орентирование (Direction Sense), Использование веревки (Rope Use), Язык Знаков (Sign Language), Звуковые Сигналы (Signalling).

Снаряжение: Снайперы начинают с бесплатного арбалета по их выбору.

Отличительная Внешность: Они отличаются от других дварфов заботой, с которой они ухаживают за своими арбалетами и болтами. Арбалет сделан из самого лучшего материала, а ложе часто инкрустируется замысловатыми узорами. Болты имеют только самый лучший лёт, и они затачивают наконечники до остроты бритвы.

Особые преимущества: В дополнение к своей специализации на арбалете он получает еще +1 к броскам атаки. Он стреляет быстрее, чем другие специалисты, как это видно на Таблице Атак Снайпера.

Таблица Атак Снайпера

Уровень	Легкий Арбалет	Тяжелый Арбалет
1-6	3/2	1/1
7-12	2/1	3/2
13 +	5/2	2/1

Эта увеличенная скорострельность предполагает, что Снайпер имеет время на то, чтобы разложить свои болты в пределах досягаемости, сокращая до минимума время, требуемое для зарядки. Он получает эти преимущества только с тем типом арбалета, в котором он специализировался.

При использовании своего персонального оружия и заостренных болтов Снайпер может причинять дополнительное повреждение. В его руках легкий арбалет причиняет 1d6 повреждения существам любого размера. Тяжелый арбалет причиняет 1d6 +1 против существ маленького и среднего размера и 1d8 +1 против больших существ. Он получает эти премии только тогда, когда использует самолично построенный и ухоженный арбалет и свои собственные заточенные болты.

Особые недостатки: Снайперы не могут начать со специализацией на любом ручном оружии, и ограничены коротким оружием, кинжалами и одноручными топорами.

Если Снайпер теряет свой изготовленный на заказ арбалет или не имеет времени, чтобы наточить свои болты, он теряет свою способность наносить большее повреждение. Он не может просто достать другой арбалет, сделанный ранее; он должен привыкнуть к нему в течение 1d4 недель, чтобы "срастись с ним". Кроме того, требуется один час, чтобы наточить каждый болт, и они должны быть тщательно уложены, чтобы не затупились.

Богатство: Снайперы начинаются с 5d4x10 gp, плюс их самолично сделанный арбалет.

Пути Жреца

Мифы о сотворении дварфов, описанные в Главе 1, могут использоваться как основание для создания многочисленных религий дварфов. Игроки извлекут пользу из *Полного Руководства Жреца*, которое описывает 41 культ, которые могут использовать персонажи-двары. Хотя *Полное Руководства Жреца* рекомендуется, оно не является необходимым. Пути жреца и воина/жреца работают также с клириками из *Руководства Игрока*.

Запрет: Этот параграф дозволяет только жрецам дварфов (одно- или мультиклассовым) использовать *Полное Руководства Жреца*. Оно ссылается на культы в руководстве и объясняет, какие из жреческих классов (и клириков) не могут пойти по пути. Если оно не применяется, раздел может служить как руководство по тому виду религии, которую должен отражать путь.

Жрец Ремесел (Crafts Priest)

Жрецы ремесел – те кто посвятил себя божествам-покровителям одного из дварфских ремесел. Хотя у них часто есть храм в цитадели, они обычно осуществляют контроль над церковью или часовней в мастерских, где занимаются своим ремеслом. Они являются обычно членами клана этого ремесла.

Запрет: Жрецы ремесел обычно поклоняются богу ремесел, но они могут принадлежать и большинству других религий. В таких случаях они – жрецы, которые изготавливают церемониальную и жертвенную утварь. Жрецы следующих богов не могут быть жрецами ремесел: рождения и детей, смерти, зла, болезни, плодородия, правосудия, брака, любви, неудачи, обмана и торговли.

Роль: Жрецы Ремесел больше заинтересованы в своих ремеслах, чем в благосостоянии товарищей-дварфов. Они разыскивают самое лучшее сырье и часто нанимаются в экспедиции, чтобы обнаружить новые шахты или найти новые цитадели. Их знания в этих вопросах высоко ценятся. Редко привязанные к центральному храму, они свободны идти куда пожелают.

Вторичные навыки: Жрец ремесел может выбирать любой вторичный навык.

Боевые навыки: Они могут быть опытны с любым оружием из этого списка: топор, молот, легкий или тяжелый арбалет, палица, пика, древковое оружие, короткий меч, копье.

Дополнительные мирные навыки: Артистизм (Artistic Ability), любой навык Ремесла (Craft), Выносливость (Endurance) и Религия (Religion).

Рекомендованные мирные навыки: Оценка (Appraising), Руны Дварфов (Dwarf Runes), Этикет (Etiquette), Местная История Дварфов (Local Dwarf History), Подземная Навигация (Underground Navigation).

Снаряжение: Жрец ремесел должен иметь доступ к инструментам, требуемым для его ремесла. Если они большие, типа горна, жрецу не обязательно иметь их, но Мастер должен сообщить ему, где он может использовать их. Кроме этого, Жрец ремесел может использовать любой вид снаряжения.

Отличительная Внешность: в соответствии с определенной религией. **Особые преимущества:** жрец ремесел получает премию реакции +3, когда имеет дело с дварфами своего собственного клана, и премию реакции +2 с дварфами из других кланов, занятых в том же самом ремесле.

Если жрец ремесел не нанес вреда представителям своего собственного клана, его товарищи по клану с радостью дадут ему продовольствие и предоставят защиту.

Особые недостатки: жрецы ремесел не имеют никаких особых недостатков.

Богатство: Они начинают с 3d6x10 gp.

Пария (Pariah)

Пария – жрец, который оставил свою цитадель или добровольно, или под давлением. Его религиозная практика была настолько отталкивающей, что другие дварфы выслали его. Он зачастую поклоняется богам злого мировоззрения, но может поклоняться хаотично добрым или хаотично нейтральным богам.

Парии могут быть жрецами, которые обратились к одному из более темных богов пантеона, или он может быть частью группы Парий, в пределах или на окраине социума дварфов. Жрецы злых цитаделей – обычно парии.

Запрет: Жрецы бога общины и наиболее добрых божеств не могут пойти по этому пути. Однако парии могут быть жрецами богов хаоса.

Роль: Они могут быть жрецами общины Изгоев, тогда они – духовные лидеры таких общин. Они могут жить в предместьях цитаделей или в гетто города другой расы или.

Парии могут также существовать в сообществе дварфов, где они скрывают свою силу от тех, кто не разделяют их религию. Они скрытны и часто напуганы своим открытием. Даже в этом случае их религия может иметь существенное число сторонников среди в основном законопослушно добрых дварфов. В кампании зла они могут участвовать в похищениях и жертвоприношениях.
Они могут быть странствующими жрецами, которые отправляются в приключения за материальную награду или преследуя некую личную цель.

Вторичные навыки: Парии могут выбирать любое вторичное умение.

Боевые навыки: Пария может использовать любое оружие, которое не запрещено его религией.

Дополнительные мирные навыки: Гримировка (Disguise), Выносливость (Endurance) и Религия (Religion).

Рекомендованные мирные навыки: Любые.

Снаряжение: Пария должен потратить все свои начальные деньги на снаряжение. Любые не потраченные деньги пропадают.

Отличительная Внешность: Парии не имеют никакой отличительной внешности, поскольку они не имеют никакого желания выделяться.

Особые преимущества: оплачивая уровень дополнительной стоимостью опыта 10%, Пария может Передвигаться Бесшумно как следопыт того же самого уровня.

Если Пария имеет хаотичное или злое мировоззрение, он может не иметь никаких вышестоящих органов.

Особые недостатки: Если он не живет в общине Изгоев, Пария не свободен открыто поклоняться своему божеству. Жрецы других религий дварфов активно препятствуют ему, угрожая даже заключением или наказанием. Более вероятно, однако, что они попробуют убедить его в неверности его пути, вызывая его на бесконечные религиозные дебаты.

Богатство: Пария начинает со стандартными 3d6x10 gp.

Патриций (Patrician)

Патриций – жрец клана Высокородных. Он часто действует как голос своего семейства в религиозных вопросах и заботится о их духовном благосостоянии. Жреческий эквивалент Высокородного воина, он ведет свое происхождение от самого начала времен.

Из-за своего происхождения Патриции часто быстро повышаются в иерархии, пока они не займут положение, соразмерное с политическим влиянием их семейств. Они имеют мало общего с каждодневной религией и немного контактов с массой дварфов. Патриции часто высокомерны и покровительственно относятся ко всем, за исключением других Высокородных.

Запрет: Патрицию не запрещено исповедовать любую религию. Однако, он не будет присоединяться к религии, которая призывает его отдавать его деньги или одеваться в простое платье.

Роль: Патриции могут раздражать тех, кто уклоняются от религиозных обязанностей. Они ожидают и требуют уважения, если не подобострастия. Их покровительственные манеры, возможно, весело отыгрывать, но они должны быть смягчены готовностью лечить или помогать другим во времена нужд.

Вторичные навыки: Патриции могут выбирать любые вторичные навыки.
Боевые навыки: Патриции могут выбирать любое оружие, разрешенное их религией.

Дополнительные мирные навыки: Выносливость (Endurance), Этикет (Etiquette), Местная История Дварфов (Local Dwarf History), Религия (Religion).

Рекомендованные мирные навыки: Оценка (Appraising), Артистизм (Artistic Ability), Бой вслепую (Blind-fighting), Травоведение (Herbalism), Охота (Hunting), Современные Языки (Modern Languages), Альпинизм (Mountaineering), Чтение/Письмо (Reading/Writing), Выживание (Survival) (любое).

Снаряжение: Они должны одеваться согласно их положению и начинать игру с по крайней мере пластинчатым доспехом. Он стоит на 10% - 25% дороже, чем обычный, тот же самый что касается любого Высокородного. Патриции должны также иметь отличное оружие, стоящее также на 10% - 25% дороже.

Отличительная Внешность: Они носят самых изящные отличительные знаки своей религии, даже при исполнении мирских задач.

Особые преимущества: Дварфы законопослушного мировоззрения уважают Патрициев и реагируют на них с премией +3. Другие дварфы охотно обеспечивают Патрициев продовольствием и защитой.

Особые недостатки: Хотя Патриций – прежде всего политический назначенец, его иногда просит высший жрец его религии выполнить опасную миссию. Ожидается, что Патриций, организует и снарядит группу дварфов на свои собственные средства.

Как Высокородный дварф, он обычно соблюдет приличия, покупая только самое лучшее снаряжение для группы и тратя от 10% до 25% больше на снаряжение и услуги. Если Патриций не в состоянии сделать это, его премии реакции падают на -1 за каждого дварфа, которого он будет не в состоянии соответственно снарядить, пока не достигает нуля. Он может увеличить премию реакции до прежнего уровня, жертвуя большую сумму на свою религию и предприняв какую-нибудь опасную миссию.

Не законопослушные дварфы раздражены превосходством Патриция и реагируют на него при -3.

Богатство: Патриций начинается с 350 gp, плюс 3d6x10 gp.

Ритуальный Жрец (Ritual Priest)

Ритуальный Жрец – самый обычный жрец в обществе дварфов. Он исполняет обязанности на религиозных собраниях и гарантирует полное исполнение обрядов. Он осуществляет контроль над браками, смертями и церемониями инициации детей.

Умелый боец, Ритуальный Жрец часто желает отдать свою жизнь в защиту своей цитадели.

Запрет: нет никаких запретных религий для Ритуального Жреца.

Роль: Он посвящает большую часть своего времени поклонению своим богам и потребностям его товарищей-дварфов. Его часто призывают помолиться его божеству ради помощи. Его божество может призвать его исполнить некую миссию, или ему может быть видение. Ему могут приказать старшие жрецы исполнить особую задачу. Тогда формируется группа авантюристов.

Вторичные навыки: Он должен иметь вторичный навык Писца (Scribe).

Боевые навыки: Ритуальный Жрец может быть опытен в любом оружия, доступном жрецам, плюс: боевой топор, арбалет, ручной/метательный топор, моргенштерн, военный и боевой молот.

Дополнительные мирные навыки: Руны Дварфов (Dwarf Runes), Выносливость (Endurance), Местная История Дварфов (Local Dwarf History), Религия (Religion).

Рекомендованные мирные навыки: Древняя История (Ancient History), Астрология (Astrology), Лечение (Healing), Травоведение (Herbalism), Местная История (Local History), Чтение/Письмо (Reading/Writing).

Снаряжение: Ритуальные Жрецы могут иметь любой вид доспеха.

Отличительная Внешность: Согласно его религиозной традиции.

Особая преимущества: Его всегда уважают другие дварфы и могут просить и предоставлять защиту в любой цитадели. Он получает поправку к реакции +1, когда имеет дело с дварфами.

Особые недостатки: Ритуальный Жрец не имеет никаких особых недостатков.

Богатство: Ритуальный Жрец получает стандартные 3d6x10 gp.

Пути Воина/Жреца

Воины/жрецы обычны в обществе дварфов. Они соединяют боевые способности воинов с духовными силами жрецов. Они могут быть частью культа, состоящего из воинов/жрецов, или могут дополнять религию дополнительной мускулатурой.

Защитник веры (Champion)

Защитник веры – верующий, который был избран для интенсивного обучения в качестве воина. Он должен всегда защищать свою религию и может быть призван на бой против злого монстра или поклонников вражеского бога.

Защитник веры должен иметь Силу и Мудрость по крайней мере 15. Его Харизма должна быть по крайней мере 14.

Запрет: Защитник веры не может принадлежать к конфессии, которая имеет ограничения в применении силы.

Роль: Защитник веры защищает свою веру своей жизнью с помощью повышенной боеспособности и сохраняет ясную голову. Как защитник своей веры, он должен всегда действовать в ее интересах, даже если это наносит ему моральный или физический вред.

Вторичные навыки: Он должен иметь вторичные навыки Оружейника (Armorer) и Доспешника (Weaponsmith).

Боевые навыки: Он может иметь любой боевой навык. В отличие от других воинов/жрецов, он может специализироваться в одном оружии. Это оружие должно быть выбрано, когда он встает на путь, и не может быть изменено. Он никогда не может специализироваться в любом другом виде оружия.

Дополнительные мирные навыки: Выносливость (Endurance), Настороженность (Alertness), Запугивание (Intimidation), Религия (Religion).

Рекомендованные мирные навыки: Настороженность (Alertness), Древняя История (Ancient History), Бой Вслепую (Blind-fighting), Руны Дварфов (Dwarf Runes), Охота (Hunting), Местная История Дварфов (Local Dwarf History), Музыкальный Инструмент (Musical Instrument), Пение (Singing).

Снаряжение: Защитнику позволяют одну специализацию на оружии (это исключение из ограничения мультиклассовых персонажей). Это оружие специально благословляется и действует во всех отношениях как *магическое оружие +1*; оно может

даже наносить повреждения монстрам, которые могут быть поражены только волшебным оружием. Оружие может быть +2 и выше и/или иметь добавочные премии при использовании против некоторых типов монстров, вроде нежити. Благословенное оружие – собственность его церкви, и он относится к нему с заботой. Его нельзя никому одалживать и, если оно потеряно, первостепенная обязанность Защитника веры – найти его.

Защитник веры, который находит лучшее оружие и решает оставить его себе, должен вернуть благословенное оружие в главный храм своей религии так быстро, как только он способен.

Отличительная Внешность: Защитники веры отмечены их ролью и распространяют ауру превосходства. Они обычно одеты в прекрасные одежды, если это не запрещено их религией.

Особые преимущества: См. Снаряжение и Боевые навыки.

Особые недостатки: Он никогда не может отказаться от сражения, связанного с его верой. Он должен защитить ее всегда. От него может потребоваться исполнение набора задач. Если он отказывается принять вызов или миссию, он теряет свою специализацию на оружии и его вера пошлет другого Защитника, чтобы потребовать назад свое благословенное оружие.

Богатство: Защитник веры начинает с 6d4x10 gp.

Храмовый воин

Храмовые воины – воины/жрецы, обычно живущие в храме. Они хорошо соединяют способности обоих классов и формируют элиту воинов веры.

Запрет: Если используется *Полное Руководство Жреца*, Храмовые воины не могут принадлежать религии, которая имеет плохие боевые способности.

Роль: Храмовый воин имеет множество ролей в кампании. Он охраняет окрестности своего храма, защищая верующих от нападения. Он инструктор по бою для жрецов своей веры, и его обязанность – обучать их владению выбранным оружием религии.

Он может действовать как представитель своей веры и может повышаться в иерархии, подобно любому другому жрецу. К его обязанностям, однако, относятся скорее организация охраны, снабжение оборудованием и руководство экспедициями, нежели религиозные практики.

Вторичные навыки: Храмовый воин может иметь любое вторичное умение.

Боевые навыки: Он должен быть опытен в обращении с оружием, которое представляет его религию. Если он поклоняется богу войны, его навыком может быть боевой топор.

Дополнительные мирные навыки: Настороженность (Alertness), Религия (Religion).

Рекомендованные мирные навыки: Бой вслепую (Blind-fighting), Руны Дварфа (Dwarf Runes), Этикет (Etiquette), Запугивание (Intimidation), Современные Языки (Modern Languages), Язык Знаков (Sign Language), Звуковые Сигналы (Signalling).

Снаряжение: После того, как он купил свое оружие и святой символ, Храмовый воин должен купить лучший доспех, который он может себе позволить.

Отличительная Внешность: платье Храмовых воинов соответствует их религии, но всегда имеет более военный вид, чем у других жрецов. Они всегда носят оружие и щит.

Особые преимущества: Всегда, когда Храмовый воин сражается в защиту своего храма или другого святилища его религии, он получает +2 к броскам атаки и повреждения и +2 к спасброскам.

Особые недостатки: Храмовый воин редко бывает свободным, обычно ему отдает приказы Высший Жрец. Это может вести к долгому сроку исполнения обязанностей в храме, а для разнообразия – особых миссий.

Богатство: Храмовые воины начинают с 5d4x10 gp.

Карающая длань (Vindicator)

Воин-Карающая длань пропитан духовной энергией своего божества. Когда эта энергия проявляется, он становится бесстрашным и могучим воином. Он способен прийти в ярость, подобную ярости Неистового воина; черты его лица искажаются, он скрежещет зубами. См. детали изменений во внешности по Неистовому воину.

Карающая длань должен иметь минимальную Силу 15, Интеллект не выше 10 и Мудрость не выше 14.

Запрет: Карающие длани не могут принадлежать никакой религии, которая основана на мире или любви. Они поклоняются богам войны, смерти, стихий, молнии, огня, силы или грома.

Роль: Они часто самая мощная сила религии, и жаждут отдать свои жизни за веру. Большинство хорошо знает, что их жизнь, вероятно, будет короткой, хотя иногда славной.

Вторичные навыки: Карающие длани могут выбирать любой вторичный навык.

Боевые навыки: Они должны быть опытны во владении боевым топором (одно- или двуручным) и боевом молотом, независимо от ограничений, наложенных религией. Они не могут начать игру ни с каким метательным оружием, кроме боевого молота, и не могут иметь никакого другого метательного навыка.

Дополнительные мирные навыки: Выносливость (Endurance), Запугивание (Intimidation), Религия (Religion), Пение (Singing).

Рекомендованные мирные навыки: Оценка (Appraising), Доспешник (Armorer), Бой вслепую (Blind-fighting), Танец (Dancing), Орентирование (Direction Sense), Лечение (Healing), Травоведение (Herbalism), Звуковой Анализ (Sound Analysis), Подземная Навигация (Underground Navigation), Подземное Выживание (Underground Survival).

Снаряжение: Карающие Длани должны начать игру с боевого топора и боевого молота. Они могут носить любой тип доспехов, но он должно быть слегка большее в размере, чем нормальный, чтобы вместить их увеличившееся тело в состоянии жажды крови (см. Неистовый Воин).

Отличительная Внешность: У них обычно татуировки на лице и теле.

Особые преимущества: Карающие длани получают все особые преимущества Неистовых воинов, но не могут специализироваться в оружии.

Из-за их более высокой Мудрости Карающие длани обычно способны проявить больше контроля над собственными действиями.

Особые недостатки: Карающие длани имеют те же самые недостатки, как Неистовые воины, за исключением того, что члены их собственной религии не реагируют на них с отрицательным штрафом.

Когда Карающие длани в состоянии ярости, они не могут использовать никакие заклинания, но могут извлекать выгоду из заклинаний, наложенных до прихода в состояние ярости.

Богатство: Карающие длани начинают с 5d4x10 gp.

Пути Вора

Истинные воры-дварфы, которые крадут у других дварфов, чтобы жить на это, почти не существуют в их обществе. Дварфа, пойманного на краже, существенно штрафуют и, может быть, высылают, если он продолжает в том же духе. Истинные воры-дварфы обычно занимаются своим незаконным промыслом среди других рас. *Полное Руководство Вора* содержит пути для них. Здесь мы рассмотрим персонажей, которые, в то время как технически принадлежат к воровскому классу, являются частью законопослушного общества дварфов. Они могут иметь любое мировоззрение.

Дипломат (Diplomat)

Дипломаты встречаются только в цитаделях, которые имеют деловые отношения с другими расами. Они действуют как посредники, переводчики и представители. Они должны полагаться на свое остроумие, чтобы сглаживать острые углы, особенно когда переговоры заходят в тупик. Минимальная Харизма Дипломата – 13.

Роль: Дипломаты могут представлять свою цитадель, действовать как переводчики для главы цитадели или наниматься торговцем. Иногда Дипломат бывает нанят людьми или другими расами, чтобы помочь установлению контактов с дварфами особой цитадели.

Многие используют свое положение, чтобы шпионить за обороноспособностью другой расы. Большинство рас рассматривает такие действия как шпионаж, но дварфы считают это просто как необходимую предосторожность.

Вторичные навыки: Дипломат должен иметь вторичный навык Торговца (Trader/ Barterer).

Боевые навыки: Любой вид оружия, обычно разрешенный ворам.

Дополнительные мирные навыки: Дипломат начинает с четырьмя любыми современными языками.

Рекомендованные мирные навыки: Настороженность (Alertness), Бой вслепую (Blind-fighting), Гримировка (Disguise), Азартные Игры (Gaming), Местная История (Local History), Чтение по губам (Reading Lips), Язык Знаков (Sign Language), Ходьба по канату, (Tightrope Walking), Чревовещание (Ventriloquism).

Снаряжение: Из-за тонкого характера их миссий Дипломаты должны одеваться настолько скромно, насколько возможно, и иметь легко скрываемое оружие типа кинжалов и дротиков.

Отличительная Внешность: Дипломаты имеют тенденцию напоминать типичного дварфа. Даже при том, что различные расы или культуры видят их по-разному, Дипломаты знают, как одеться, чтобы соответствовать предвзятым мнениям других.

Особые преимущества: Дипломаты получают модификатор +10 % к способности Обнаружить Шум и модификатор +5 % к Взлому Замков.

Они получают премию реакции +3, имея дело с другими расами, кроме расовых врагов; тогда снижение премии реакции до +1.

Особые недостатки: Дипломаты переносят штраф -10% к их способности Обирания Карманов.

Богатство: Дипломаты получают 3d6x10 gp вместо обычных 2d6x10 gp.

Актер (Entertainer)

Дварфам нравится развлекаться в часы досуга, хотя другие расы удивляются, видя, что существуют дварфы, чья работа – развлекать. Есть танцоры, певцы, жонглеры и акробаты, музыканты, канатоходцы и глотатели огня. Они редко шутят.

Чтобы быть Актером, персонаж должен иметь минимальную Ловкость 14.

Роль: Подобно большинству занятий дварфов, Актеры управляются гильдией. Они обучаются с раннего возраста и имеют очень большой опыт по части того, что они делают.

Люди и эльфы часто находят вид дварфа-Актера, прыгающего вокруг сцены, весьма забавным, к великому раздражению Актеров и дварфов в зале. Предполагается, что работа Актера показывает физическое мастерство дварфов в поучающей манере. Они, конечно, и не думают смеяться над актерами!

Вторичные навыки: Любой.

Боевые навыки: Актеры могут использовать любое оружие.

Дополнительные мирные навыки: Актер может выбрать два из следующих навыков: Танец (Dancing), Жонглирование (Juggling), Местная История Дварфов (Local Dwarf History), Музыкальный Инструмент (Musical Instrument), Использование веревки (Rope Use), Пение (Singing), Медленное Дыхание (Slow Respiration), Ходьба по канату (Tightrope Walking), Акробатика (Tumbling), Чревовещание (Ventriloquism).

Рекомендованные мирные навыки: Любые из вышеперечисленных, плюс Настороженность (Alertness).

Снаряжение: Актеры начинают с каната, шаров и кеглей для жонглирования и музыкального инструмента. Этим обеспечивает их Гильдия Актеров.

Отличительная Внешность: Актеры обычно одеты в спокойные дварфские цветах; темные коричневый или серый. Они легко могут быть опознаны по своему снаряжению, которое они носят повсюду.

Особые преимущества: Актеры получают модификатор способности +1 при использовании Пения, Танца, Жонглирования и Использования веревки.

Особые недостатки: Над Актерами обычно смеются, когда они выступают вне общества дварфов. Это заставляет их отказываться выступать перед любой аудиторией, не состоящей из дварфов.

Богатство: Актеры начинаются только с 2d4x10 gp.

Слесарь (Locksmith)

Слесари – мастера в изготовлении и взломе замков. Эти мастера очень уважаемы в обществе дварфов. Часто самый страшный враг настоящего
вора, слесарь мешает вору заниматься своим ремеслом.

Роль: Они опытны в создании и открытии замков. Они также специалисты в обнаружении и разоружении ловушек. Их умение охраняет дома и создает крепкие замки для врат цитаделей дварфов.

Авантюристам есть много выгод быть слесарем. Они могут находить и снимать ловушки, открывать замки и иметь все остальные навыки воров.

Вторичные навыки: Слесари часто имеют технические навыки, например: Каменщик (Mason), Горняк (Miner) или Столяр/Плотник (Woodworker/Carpenter).

Боевые навыки: Они обычно имеют при себе топоры и молоты. Практичные дварфы, они знают, что не все замки могут быть открыты. Иногда необходимо сломать дверь.

Дополнительные мирные навыки: Плотницкое дело (Carpentry), Слесарное дело (Locksmithing).

Рекомендованные мирные навыки: Настороженность (Alertness), Инженерное дело (Engineering), Строительство (Stonemasonry).

Снаряжение: Слесари должны иметь один набор инструментов для изготовления замка, и другой для взлома.

Отличительная Внешность: нет никакой отличительной внешности.

Особые преимущества: Они получают модификатор +10% к их способности Взлома Замков в дополнение к обеспеченному навыком Открывания замков, и премию +10% к их способности Поиска/Снятия Ловушек.

Особые недостатки: Слесари имеют штраф -10% к их способности Лазанья по Стенам и штраф -5 % к их способности Обирания Карманов.

Богатство: Они начинают с 4d4x10 gp.

Крысолов (Pest Controller)

Крысоловы очищают цитадель от крыс, гигантских пауков, многоножек, отвратительных пресмыкающихся, кобольдов и других вредителей. Они – специалисты в установке ловушек и в уничтожении мелких животных и монстров.

Роль: Крысоловы – члены Гильдии Крысоловов. Они на опыте знают все туннели в цитадели, проходы и коллекторы. Хотя они исполняют неоценимую службу, сохраняющие подземные поселения в пригодном для жизни состоянии, их истинная ценность становится очевидной, когда цитадель находится под угрозой нападения. Тогда они используют свои навыки, чтобы ставить ловушки по проходам, где ожидают врагов, чтобы задержать и убить захватчиков. Враги, входящие в цитадель дварфов, вероятно, будут окружены смертельными ловушками.

Как члены группы авантюристов Крысоловы полезны для защиты лагеря группы и нахождения и обезвреживания ловушек, поставленных другими.

Вторичные навыки: Они должны иметь вторичное умение Траппера/Скорняка (Trapper/Furrier).

Боевые навыки: Крысоловы обычно носят кинжалы и дротики, но могут использовать любой тип оружия, обычно разрешенного ворам.

Дополнительные мирные навыки: Изучение животных (Animal Lore), Контроль над Вредителями (Pest Control).

Рекомендованные мирные навыки: Настороженность (Alertness), Кузнечное дело (Blacksmithing), Бой вслепую (Blind-fighting), Плотницкое дело (Carpentry), Орентирование (Direction Sense), Установка ловушек (Set Snares), Язык Знаков (Sign Language), Звуковые Сигналы (Signalling), Строительство (Stonemasonry), Выслеживание (Tracking), Подземное Выживание (Underground Survival), Изготовление оружия (Weaponsmithing).

Снаряжение: Крысоловы должны снарядить себя клетками и другими ловушками. Если он имеет навык кузнечного дела или изготовления оружия, он может построить 1d4 ловушки перед началом игры.

Отличительная Внешность: Крысоловы носят блестящий черный кожаный доспех и черные кожаные шлемы.

Особые преимущества: Они получают премию +5% к способности Передвигаться Бесшумно и Поиск/Снятия Ловушек.

Особые недостатки: Они имеют штраф -10% к способности Обирания Карманов. Другие дварфы, кроме Убийц Паразитов и Исследователей, полагают, что они сомнительные персонажи и реагируют на них со штрафом -2.

Богатство: Они начинают со стандартными 2d6x10 gp.

Пути Воина/Вора

Мультиклассовые воины/воры имеют много ролей специалистов. С их способностью эффективно сражаться, вместе с их воровскими способностями, их услуги пользуются большим спросом. Воины/воры часто больше, чем просто сумма их составляющих. Пути ниже описывают некоторые из способов вписать их в общество дварфов.

Воин Гетто (Ghetto Fighter)

Воины Гетто живут в гетто недварфских городов. В основном из бедных семей, они должны были сами заботиться о себе с раннего возраста. Типичный Воин Гетто упорен, эгоцентричен, ибо он должен выжить.

Воины Гетто могут прибыть из цитаделей дварфа. В таких случаях они из бедных кланов с плохой репутацией. Таких персонажей всегда подозревают другие дварфы, и им трудно жить честно.

Роль: Воин Гетто никогда не забывает о своем низком происхождении и может затаить ненависть к более обеспеченным дварфам. Однако, он остается верным своим корням и будет пробовать улучшить жизни детей гетто.

Вторичные навыки: Воин Гетто может иметь любое вторичное умение.

Боевые навыки: Боевые навыки, доступные Воинам Гетто, определяются фоном кампании. Если Воин Гетто родом из угнетаемого города, большинство видов оружия может быть запрещено гражданам, а дварфы могут быть особенно ограничены в выборе оружия. Обладание оружием может быть противозаконным в пределах города, ведущим к суровым штрафам или заключению. В таком городе Воин Гетто был бы ограничен скрытым оружием: кинжалами или дротиками. В других обществах Воинам Гетто можно позволить быть опытными в любом оружии.

Дополнительные мирные навыки: Настороженность (Alertness), Гримировка (Disguise), Выносливость (Endurance).

Рекомендованные мирные навыки: Бой вслепую (Blind-fighting), Подделка (Forgery), Азартные Игры (Gaming), Местная История (Local History), Чтение Губы (Lip Reading), Язык Знаков (Sign Language), Акробатика (Tumbling), Чревовещание (Ventriloquism).

Снаряжение: Воины Гетто должны начать игру с отмычками и веревкой вора. В остальном они могут снарядить себя так, как они считают необходимым.

Отличительная Внешность: Воины Гетто не имеют отличительной внешности, но у многих шрамы или отрубленные в уличном бою пальцы. Некоторые носят повязку на глазу.

Особые преимущества: Воин Гетто получает премию +1 к атаке и повреждению при использовании кинжала или ножа. При нападении с оружием в обеих руках он не переносит никакого штрафа с первичным оружием, и только штраф атаки -2 с вторичным оружием (см. *Руководство Игрока*, страница 96). Если его вторичное оружие – кинжал или нож, он все равно получает +1 к атаке и повреждению.

Он получает модификатор +5% к навыку Обирание Карманов и Уходу в Тень.

Особые недостатки: Воины Гетто имеют плохую репутацию у властей городка, города или цитадели, в которых они живут. Блюстители порядка этого города или цитадели реагируют на Воина Гетто при -3.

Он переносит штраф -5% к шансу Поиска/Снятия Ловушек.

Богатство: Воин Гетто начинает только с 3d4x10 gp.

Купец (Trader)

Торговцы дварфов, торгующие главным образом с другими расами, Купцы стремятся заключить самую трудную сделку, какую только могут. Они обычно имеют дело с дварфским оружием, доспехами и другими металлическими товарами, но будут торговать и неограненными драгоценными камнями, железом или другой рудой, когда имеется избыток этого товара.

Купцы перевозят свои товары на мулах или пони, привозя свой товар в человеческие и эльфийские села или города, где они продают их местным торговцам. Некоторые купцы открыли свои собственные магазины в таких местах, избегая посредников.

Роль: Они часто путешествуют на большие расстояния в поиске удачных сделок. Некоторые Купцы имеют дело с подземными расами, особенно с глубинными гномами, и иногда с дроу или дуэргарами. Другие являются единственным контактом, какой имеют некоторые горные цитадели дварфов с внешним миром. Купцы живут в цитаделях, ввозя товары, которые местные дварфы неспособны произвести самостоятельно.

Купцы предприимчивы по природе и всегда ищут выгодную сделку. Целые кампании могут быть основаны вокруг действий Купца и его компаньонов, перевозя товары через враждебные земли или ища потерянное сокровище.

Вторичные навыки: Купцы должны иметь навык Торговца (Trader/Barterer).

Боевые навыки: Купцы должны иметь опыт обращения с легким арбалетом и небольшом ручном оружии типа кинжала, ножа или одноручного топора. В остальном они могут быть опытны в любом оружии, которое они выбрали.

Дополнительные мирные навыки: Оценка (Appraising), Выносливость (Endurance), Навигация (Navigation).

Рекомендованные мирные навыки: Настороженность (Alertness), Управление животными (Animal Handling), Орентирование (Direction Sense), Охота (Hunting), Местная История Дварфов (Local Dwarf History), Местная История (Local History), Верховая езда (Наземная) (Riding, Land Based), Выживание (Survival) (соответственное), Подземная Навигация (Underground Navigation).

Снаряжение: Купец начинает свою карьеру с мулом и мешками и корзинами для перевозки товаров и снаряжения.

Отличительная Внешность: Купцы не должны принадлежать гильдии и не имеют никакой стандартной внешности.

Особые преимущества: Купец получает +1 к атаке и повреждению только при защите своих товаров или животных.

Купец также получает премию реакции +1 от торговцев и других купцов. Эта премия основана на его репутации как справедливого и честного Купца. Если он обманывает в сделке и это открывается, премия изменяется на штраф -2.

Особые недостатки: Купцы не имеют никаких особых недостатков.

Богатство: Купец начинает с 4d4x10 gp.

Истребитель Паразитов (Vermin Slayer)

Истребитель Паразитов – высоко искусный специалист, который входит в туннельные системы монстров вроде кобольдов, гоблинов и джермлинов с намерением уничтожить их. Истребители Паразитов также имеют большой опыт по части блокирования ходов, прогрызенных гигантскими крысами, многоножками и другими вредителями и паразитами.

Они пригодны для сражения в ограниченном пространстве и эксперты сокрытия в тенях, где они ждут, чтобы напасть на свою добычу.

Истребители Паразитов подобны Крысоловам, но там, где Крысолов использует ловушки, чтобы поймать свою добычу, Истребитель Паразитов активно охотится на жертвы с легким арбалетом и одноручным топором или молотом.

Истребитель Паразитов должен иметь минимальное значение Силы и Ловкости 14.

Роль: Они принадлежат к собственной гильдии, которая продает их услуги тем, кому они требуются. Многие работают как вольнонаемные, продавая свои навыки людям и другим расам, которые имеют проблемы с "паразитами".

В пределах обществ дварфов, которых мучают вредители, Истребители Паразитов ценятся высоко. Их готовность входить в узкие туннели считается похвальной. В цитаделях, где их услуги не нужны постоянно, на них часто смотрят с подозрением и отвращением. Многие, как известно, обращались к незаконным действиям, чтобы поддержать свое благосостояние, но их готовность входить даже в коллекторы доказала их пригодность находить потерянные предметы и заслужила им репутацию невероятно упорных.

Вне общества дварфов Истребители Паразитов – некая тайна. Они не охотно приспосабливаются к тому образу, который другие расы нарисовали себе. Большинство людей поражены, что такой особенный навык Истребителя Паразитов действительно существует. Даже в этом случае они легко находят работу в человеческих городах как уничтожители вредителей и их услуги часто необходимы для уничтожения банды мародерствующих кобольдов и гоблинов в их логовищах.

Вторичные навыки: Истребитель Паразитов должен иметь вторичный навык Охотника.

Боевые навыки: Истребители Паразитов должны быть опытны с легким арбалетом и одноручным топором, молотом или кинжалом. Многие предпочитают специальное оружие ближнего боя. Вообще, Истребители Паразитов должны выбрать быстрое оружие, которое не требует большего пространства.

Дополнительные мирные навыки: Настороженность (Alertness), Выносливость (Endurance), Выслеживание (Tracking), Подземная Навигация (Underground Navigation).

Рекомендованные мирные навыки: Орентирование (Direction Sense), Язык Знаков (Sign Language), Подземное Выживание Underground Survival, Контроль над Вредителями (Pest Control), Бой вслепую (Blind-fighting), Запугивание (Intimidation), Установка ловушек (Set Snares), Плавание (Swimming).

Снаряжение: Истребители Паразитов могут тратить свои деньги на любой вид снаряжения. В зависимости от текущей работы они имеют широкий выбор доступного доспеха. Если требуется невидимость, они должны носить не больше, чем кожаный доспех. При стремлении уничтожить оппонента, может быть одет металлический доспех, даже при том, что это приведет к невозможности использования своих воровских навыков.

Большинство Истребителей Паразитов носит по крайней мере два легких арбалета, делая два выстрела перед перезарядкой.

Новый персонаж-Истребитель Паразитов получает бесплатно легкий арбалет, 10 болтов и колчан.

Отличительная Внешность: Они отличаются повязками на головах и привычкой вывешивать высушенные головы или черепов своих жертв на поясе.

Особые преимущества: Истребители Паразитов получают премию +5% к их навыку Поиск/Снятие Ловушек, Обнаружить Шум и Передвигаться Бесшумно. Из-за их специального обучения Истребители Паразитов получают премию +1 к атаке и +2 к повреждению одним выбранным ручным оружием, сражаясь с существами маленького

размера. Они получают премию к инициативе -1 всегда, когда они сражаются в узком туннеле или коридоре.

Особые недостатки: Истребители Паразитов имеют штраф -10% к навыку Обирания Карманов и штраф -5% к навыку Понимания Языков.

Они не обучены сражаться с большими существами, так что огры, тролли, огры-маги, великаны и титаны легче нападают на них, чем на других дварфов. Большие существа оштрафованы только на -2 к атаке на Истребителей Паразитов.

Богатство: Истребители Паразитов получают стандартные 5d4x10 gp стартового золота, плюс их легкий арбалет, 10 болтов и колчан.

Дварф-Разведчик (Wayfinder)

Разведчик – дерзкое соединение воина и вора, который обычно работает независимо от других дварфов. Он заботится о себе, действует по своей собственной инициативе и способен оставаться в живых в течение длительного времени на минимуме продовольствия.

Разведчик должен иметь минимальный Интеллект 12.

Роль: Разведчики традиционно используются как подземные исследователи и шпионы. Они выбирают лучшие подземные маршруты, обращая внимание на запасы продовольствия и воды, и отмечают местонахождения любых минералов, которые они находят.

Разведчики часто используются для изучения новых областей для горного дела и водных путей подземелья. Это – единственный путь дварфов с Плаванием как премиальным навыком.

Дварфские военные нанимают их как подземных разведчиков и проводников. Эти бесстрашные дварфы часто проходят в наполненные монстрами пещеры, чтобы изучить численность и позиции охраны и узнать о всех слабостях в защите монстров. Как только они сообщили об этом, они ведут отряды дварфов в определенные места, следуя своим собственным отмеченным маршрутам.

В человеческом обществе Дварф-Разведчик находит работу у владельцев шахт, золотоискателей и групп авантюристов. Боевые и воровские навыки Разведчик делают его вдвойне полезным для коллег.

Некоторые Разведчики стали очень богатыми благодаря обнаружению месторождений отличного серебра, золота и даже мифрила. Их способность находить альтернативные маршруты делает сокрытие находки от нанимателя простой задачей, и затем они могут использовать месторождение сами.

Вторичные навыки: Разведчик должен иметь вторичное умение Навигатора (Navigator).

Боевые навыки: Разведчики могут выбрать любые боевые навыки, разрешенные воинам и ворам.

Дополнительные мирные навыки: Выносливость (Endurance), Плавание (Swimming), Подземная Навигация (Underground Navigation), Подземное Выживание (Underground Survival).

Рекомендованные мирные навыки: Настороженность (Alertness), Бой вслепую (Blind-fighting), Орентирование (Direction Sense), Распознание Грибов (Fungi Recognition), Травоведение (Herbalism), Местная История Дварфов (Local Dwarf History), Слесарное дело (Locksmithing), Горное дело (Mining), Современные Языки (Modern Languages), Использование веревки (Rope Use), Установка ловушек (Set Snares), Язык Знаков (Sign Language), Звуковые Сигналы (Signalling), Медленное Дыхание (Slow Respiration), Выслеживание (Tracking).

Снаряжение: Разведчики должны начинать с комплекта кожаного доспеха и щита. Они должны нести основное снаряжение для выживания типа веревок, крюков, молота, запасов продовольствия, меха с водой и т.д.

Отличительная Внешность: Они обычно одеты в черный кожаный доспех и носят черные щиты. В отличие от большинства дварфов, их бороды или очень короткие, или завиты в кольца, что придают их подбородкам неровный вид.

Особые преимущества: Они получают премию +10% к их навыку Скрываться в тенях и Передвигаться Бесшумно. Они также способны легко изучать языки. Каждый язык, изученный Разведчиком, стоит только половину слота. Так, за стоимость одного слота Разведчик мог бы изучить и Язык Знаков, и Язык Гоблинов.

Особые недостатки: Исследователи имеют штраф -10% к Обиранию Карманов и навыку Понимания Языков.

Им не весьма доверяют другие дварфы из-за их независимой природы. Факт, что некоторые Разведчики обманули своих нанимателей в прошлом, что усугубило недоверие. В результате Разведчики имеют штраф реакции –2, когда имеют дело с другими дварфами. Этот штраф игнорируется в ситуациях, где необходимы услуги Разведчика; тогда их независимая натура рассматривается более положительно. Другие дварфы останутся подозрительными к поведению Разведчика.

Богатство: Разведчики начинают с обычных для мультиклассовых воинов 5d4x10 gp.

Глава 7: Отыгрыш и Индивидуальность

Фарондил, Эльф, говорит о Дварфах

Давайте сразу оговоримся, я не имею ничего против дварфов лично. Только то, что они настолько отличаются от нормального народа. Они действительно немного странные. Только посмотрите на них. Четыре и шесть фута в лучшем случае, и зачастую столько же в ширину. Все пропорции нарушены. А эти волосы! Они растут повсюду. Как будто у большинства из них на лицах ворсистые коврики. А запах! Чем меньше об этом говорить, тем лучше.

Я не сужу предвзято, но я верю в то, что вещи нужно называть своими именами. А они – просто коренастые и уродливые твари, жертвы плохой шутки богов. Неудивительно, что они живут под землей. Никто не воспринимает их серьезно, кроме их самих. А они воспринимают себя серьезно. Некоторые даже имели наглость называть меня непостоянным, если вы можете поверить этому.

Кроме того, они так одержимы работой, что никогда не смеются, никогда не веселятся. Работа, работа, работа, это все, что они делают помимо сна, потребления большого количества алкоголя и вони. Правда это не удивительно в их репрессивном обществе. Эти их гильдии – просто-напросто легализованное рабство.

Подземелье - лучшее место для них. Там внизу они не могут ходить и угнетать другие народы. Вы можете понять, как плохо им там внизу, по числу тех, кто каждый год бежит оттуда. Вы знаете этот тип, это или жадные торговцы, или смертоносные убийцы. Вы когда-либо пробовали обсуждать философию с дварфом? Они нисколько не заинтересованы жизнью, звездами, цветами или свободой. Одно грубое маленькое животное имело нахальство велеть мне заткнуться с моим "бессмысленной слюнявой болтовней", или он отрубит мои ноги. Ха! Коротышка не мог бы достать выше, мои ноги – это все, что он мог поразить!

О, они в круты на расстоянии, я полагаю. Только держите их в норах, вдали от приличного народа, и все будет прекрасно. Я не имею предрассудков, но я все равно не хочу, чтобы кто-то из них жил в моем лесу!

Другие расы имеют тенденцию оценивать дварфам по стереотипу, называя их всех скопом подозрительными, жадными, молчаливыми, упрямыми, сварливыми, мрачными и лишенными чувства юмора существами. Они видят их твердыми и упорными, как камень, признавая неохотно, что дварфы являются выносливыми и стойкими воинами.

Хотя все это правда, это сильное обобщение. Многие дварфы не соответствуют концепциям, которые составили другие расы о них. Нет двух одинаковых дварфов. У них может быть одинаковый путь, но каждый имеет свои собственные цели, интересы, причуды и недостатки, выделяющие их из среды товарищей. Есть, однако, некоторые отличительные качества, разделяемые всей
расой.

Дварфская Индивидуальность

"Ух! Отвали!"
- Дварфский Принцип

Дварфы – это не люди с короткими ногами, широкими туловищами и длинными бородами. Это полностью другая раса, с отличительными индивидуальными чертами и верованиями, которые отделяют их от людей. Отыгрыш дварфа требует больше сил, чем отыгрыш человека – воина, клирика или вора. Будучи людьми, мы знаем наши основные черты и легко изображаем их в игре. Труднее сделать дварфа правдоподобными и забавным, но будущая награда стоит этих усилий.

Основной Тип Личности

Дварфская индивидуальность сплавлена из многих факторов. Они видят себя гордой и благородной расой, идущей своим собственным путем. Это не значит, что они упрямые, но опыт научил их, что их пути – лучше. Они не понимают, почему другие расы считают их строгими и молчаливым. Веря, что есть время и место для всего, дварфы серьезно воспринимают работу, имея определенные обязательства. Контакты с другими расами всегда рассматриваются как работа, и дварфы всегда работают серьезно. Хотя это ведет к ложным представлениям о них, дварфов это не заботит. Они знают, что они превосходят все другие расы. Если другие не в состоянии признать это, это не проблема дварфов. Они согласны оставить других в покое, пока они не находятся в прямом конфликте или борьбе за жизненное пространство или ресурсы. Когда их атакуют, то сражается вся цитадель.

Знание того, как раса вообще воспринимает большинство вещей, помогает определять индивидуальность героя. Даже если индивидуальность персонажа полностью отличается от нормы, она может быть определена путем от противного.

Типы Личности Дварфов

Следующие типы личности созданы как стимул для воображения. Они предназначены в качестве концепций, которые нужно использовать и развивать

игрокам с персонажами-дварфами. Каждый тип личности обеспечивает структуру для личности игрового персонажа и может быть исправлен, добавлен или объединен с другими типами.

Игроки поощряются к изменам и переделкам типов личности любыми способами, которые им нравятся. Характеристики могут быть объединены для создания новых типов.

Игрок может захотеть изменить личность своего персонажа. В ходе приключения он может приобрести опыт, который заставит его измениться и расти. Такие изменения должны быть редки и должны отмечать главный поворотный момент в жизни. Индивидуальность не должна быть изменена только ради того, чтобы попробовать кое-что новое. Изменение должно развиваться естественно из событий кампании, возможно в результате катастрофического случая.

Каждое описание типа личности включает следующую информацию:

Оно начинается с общего описания позиций персонажа, побуждений и мировосприятия. Оно предлагает варианты того, как он, вероятно, будет действовать в типичной кампании. В некоторых случаях даны рекомендации, какому типу игрока отдельный тип личности может быть особенно приятно отыгрывать.

Наиболее Подходит Для: Некоторые типы личности больше соответствуют некоторым жизненным ценностям, нежели другие, а некоторые больше соответствуют некоторым путям. Это рекомендации, а не жесткие правила. Новичкам можно посоветовать оставаться в пределах рекомендованных путей и мировоззрений.

Боевые Ситуации: Каждый тип личности ведет себя в бою по-разному. Некоторые могут сразу ураганно атаковать противника, размахивая оружием, в то время как другие будут медлить, чтобы оценить врага перед тем, как броситься в атаку.

Игровые Ситуации: Как персонаж, вероятнее всего, будет реагировать на NPC? Эти предложения должны использоваться как руководящие принципы, когда ведутся беседы, разговоры, допросы и т.п.. Есть также идеи относительно того, как персонаж может взаимодействовать с другими персонажами.

Декадент

Декадент – это тот, кто следует путями других рас вместо дварфских путей. Он, возможно, жил в близости с другими расами, с эльфами или людьми, или он сделал сознательный выбор, что другая культура лучше его собственной. Возможности включают дварфа, который был захвачен в плен молодым и воспитан племенем орков. Его верность принадлежала бы оркам, нежели его собственной расе. Персонаж, возможно, принял бы веру другой расы, отказываясь от дварфов.

Наиболее Подходит Для: Дварфы-Декаденты подходят для всех путей и мировоззрений, кроме Неистового воина. Путь Изгоя – хороший выбор. Личность Декадента позволяет игроку играть того, кто внешне дварф, но далек от дварфской сущности. Это также позволяет жрецам дварфов или воинам/жрецам поклоняться богам другой расы.

Боевые Ситуации: Нет никакой определенной реакции на бой у Декадента.

Игровые Ситуации: Дварфы-Декаденты могут действовать как люди, эльфы или другие, будучи лишь формально дварфами, и они разделяют воззрения принявшей их расы.

Другие дварфы относятся к ним с подозрением. Им никогда полностью не доверяют. Дварфы ведут себя осмотрительно с дварфом-Декадентом.

Они не очень хорошо сходятся с другими дварфами, считая их несовершенными. Многим другим расам трудно принять дварфа - декадента, если он не вырос в их обществе. Дварф, который был воспитан в племени орков, будет принят орками того племени, но он все равно будет расовым врагом другим оркам, которые не знают его.

Искатель славы

Искатель славы мечтает стать известным, совершая подвиги. Он мечтает стать одним из легендарных героев, о чьих делах поют, хотя герой умер тысячу лет назад.

Наиболее Подходит Для: пути Дварфа-Наемника, Неистового воина, Высокородного дварфа или любого жреца или воина/жреца. Законопослушные и добрые жизненные ценности лучше для Искателя славы, но хаотики могут также выполнять эту роль.

Боевые Ситуации: Он ищет славы, наслаждаясь действиями и грезит, что о его деяниях будут рассказывать сказители поколениям, еще не родившимся. Его любовь к действию заставляет его рисковать, но он пытается избежать подвергать опасности своих компаньонов. Он подвергнет себя большей опасности, защищая других или спасая их, или даже только чтобы увидеть, может ли он выжить в ситуации подвига.

Ролевые Ситуации: Ему нравится быть в центре внимания, но он не обязательно искусный дипломат. Он может признавать свои слабости и позволять другим вести переговоры. Он желает только, чтобы его принимали за героя, каковым он и является. Когда он имеет дело с дварфами, особенно, если он – единственный дварф в группе, он будет брать управление на себя или, по крайней мере, прояснит, что он – лидер группы, даже если это не так. Он хочет, чтобы другие рассматривали его как эпического героя.

Ворчун

Ворчун любит быть несчастным. Ничто не удовлетворяет его. Или слишком сыро, или слишком темно, слишком дурно пахнет, слишком холодно, слишком жарко или просто неправильно. Никогда не бывает хорошо. Он может неохотно допускать, что все не слишком плохо, но достаточно плохо. Он счастлив только тогда, когда есть причина для несчастья.

Он не всегда певец своего несчастья. Несколько стонов к месту могут быть лучшим протестом, покуда каждый знает, что он несчастлив.

Наиболее Подходит Для: Подойдет большинство путей, кроме Дипломата. Чтобы давать ему причину для ворчания, позаботитесь о отрицательной стороне пути. Например, Слесарь мог бы жаловаться, что он – всегда тот, кто открывает замки и ищет ловушки. Убийца Паразитов рискует своей шеей, исследуя туннели, и все это ради небольшой благодарности. Реальный ключ к игре за ворчуна – помнить то, что он н самом деле наслаждается тем, что он делает, он только никогда не признает этого.

Боевые Ситуации: Ворчун может подходить к бою только как к другой хозяйственной работе, которая должна быть выполнена, или как возможность отыграться на других за своего несчастья. Он идет в бой со скрытым рвением, никогда не признавая своего удовольствия. В крайнем случае Ворчун будет жаловаться на грязные приемы своих противников или на их предательство.

Ролевые Ситуации: Он подтверждает стереотип строгого, молчаливого дварфа. Он открывает рот только для того, чтобы пожаловаться, и для чего-нибудь столь же простого, как заказ комнат в гостинице, что тоже звучит как жалоба ("И не подсовывайте мне комнату со вшами, я хочу приличную – проверьте, чтобы это была хорошая комната, или я не засну в ней").

Скряга

Этот персонаж одержим накоплением, сбережением и подсчетом богатств. Он никогда не тратит деньги, если может избежать этого, и он всегда первый, кто обыскивает карманы побежденных противников. На привале он считает свое золотом и полирует драгоценные камни. Он довел расовую любовь к богатству до чрезвычайной скупости и может прийти в ярость, если кто-то даже посмотрит на его сокровища. Он не любит говорить о нем, потому что разговор пробуждает жадность других. Он жаждет любого сокровища, которое не его и часто покрывается пятнами, глядя на него завистливым оком. Другие члены отряда могут легко управлять им, предлагая драгоценные камни и другую материальную награду.

Наиболее Подходит Для: Любое мировоззрение. Добрый персонаж будет собственником, который не хочет, чтобы другие вмешивались в его дела. Он не украдет у других членов группы, но он склонен присвоить ничейный драгоценный камень или безделушку, найденные на враге или в трофейных сокровищах (особенно, если никто еще не заметил этого). Он с готовностью объяснит свои поступки, почему он должен иметь вещи, которые не его. Нейтральные и злые персонажи, скорее всего, будут красть, но они достаточно умны, чтобы не делать это на виду у всех. Оставьте одного из них один на один с сундуком сокровищ, и он точно обыщет его, присвоив выбранные предметы. Это – не тот персонаж, на которого можно оставить охрану вещей.

Любой тип воровского персонажа может быть идеальным Скрягой также, как и большинство других путей, кроме Дипломата и Высокородного.

Боевые Ситуации: Скряга – это часто определенный тип воина, который понимает, что самый быстрый способ получить как можно больше трофеев состоит в том, чтобы взять их у людей или существ, которые больше не нуждаются в них (то есть, у мертвых). Его жадность может вести его на то, чтобы быть безрассудным, или уходить на свой собственной страх и риск в опасные места. Вид красивого драгоценного камня в глазу статуи, в центре зала, полного орками, вероятно, приведет Скрягу к тому, чтобы прорубить дорогу к камню, или он оставит своих товарищей сражающимися, чтобы самому красться по краю в надежде присвоить драгоценный камень в создавшемся хаосе.

Ролевые Ситуации: Скряга всегда ищет лучшую сделку в любой ситуации. В отличие от Политика он часто не очень хорош в этом; его жадность настолько очевидна, что другие могут легко управлять им и проводить трудные сделки.

Оптимист

Оптимист – дружелюбный, веселый персонаж, всегда видящий во всем привлекательную сторону, даже когда обстоятельства ужасны. Для оптимиста завтрашний день всегда ярче и лучше, и даже самая плохая ситуация может быть превращена в преимущество.

Наиболее Подходит Для: Идеально подходит для игроков, которые желают играть веселых персонажей. В крайней степени Оптимист может так же сильно раздражать, как и Ворчун. Вместо обнаружения ошибок каждая ситуация имеет положительные качества.

Оптимист взаимодействует лучше всего с добрыми или нейтральными персонажами, зло не очень оптимистично (но может скрываться позади оптимистического фасада).

Актер, Дрессировщик Животных и Снайпер хорошо согласуется с этим типом личности, но он может использоваться интересно и с Воином Гетто.

В Боевых Ситуациях: Оптимист – не дурак. В бою он способен взвешивать все за и против и действовать так, чтобы обеспечить наилучший результат. Он не мчится в бой, но и при этом не уклоняется от своего долга. Он может рекомендовать своевременное отступление или действие в прикрытии, скорее чем фронтальное наступление, но когда все уже кончено, он встретит свою судьбу с усмешкой. Он искренне полагает, что любые разногласия могут быть преодолены.

Ролевые Ситуации: Оптимисту нравится быть веселым и добрым. Он любит встречать представителей других рас и часто изменяет мнение тех, кто думает, что все дварфы суровы и строги.

Идеал

Идеал доводит до предела расовую гордость. Достижения дварфов самые высокие из возможных и никакая другая раса не может надеяться отвечать стандартам дварфов. Он придирается к другим, особенно другим расам, но он может также легко придираться к другим подрасам. Он всегда сравнивает образ жизни и действия других со своим собственным жизненным путем, и они редко, если вообще когда-либо отвечают его стандартам.

С точки зрения этого персонажа эльфы непостоянны и апатичны; орки отвратительны, звероподобны и развращены; людей и полурослико в слишком легко сбить с толку; а гномы одержимы не тем, чем следовало бы.

Наиболее Подходит Для: Любое мировоззрение будет работать хорошо. Законопослушно добрые Идеалы будут полезны и будут предлагать ненужные предложения, как другие могут улучшать себя и пользоваться преимуществом жизни в законе и добре. Хаотики будут просто искать ошибки и хвастаться. Злые и нейтральные персонажи могут быть мстительно настроенными и черствыми по отношению к другим. Идеал может использоваться с любым путем.

Боевые Ситуации: Идеалы всегда могут найти причины для боя. "Тьфу! Им нужен дварф, чтобы показать, как следует это делать; люди и эльфы ничего в этом не смыслят". Они могут также легко найти причины не сражаться; "Почему это я должен сражаться?; это проблема людей, а не моя!"

Ролевые Ситуации: плохой выбор для Дипломата. Слишком легко для него быть неприятным и невежливым к другим. Даже желая молчать он все равно вероятно откроет рот и вставит свои колкие комментарии. В будничных ситуациях, он, вероятно, будет наживать больше врагов, чем друзей. Он создаст трения среди товарищей, особенно если есть другие расы со своими мнениями.

Дварф с фобией

Он испуган. Он может быть неспособным приближаться к воде, или имеет болезненный страх высоты, или открытых площадей, или замкнутых пространств, или некоторых типов монстров: гоблинов или громадных подземных чудищ.

Что бы это ни было, дварф с фобией боится, и это препятствует ему нормально функционировать, когда он имеет дело с объектом его фобии. Он может просто отказаться идти туда. Это может быть представлено в игровых терминах, когда персонаж получает штрафы к своим броскам атаки и повреждения; подходящие штрафы от -2 до -5. Или ему, возможно, придется делать спасброски против парализации, чтобы приблизиться к вещи, которой он боится.

Наиболее Подходит Для: Игроков, которые любят играть неполноценных персонажей. Они найдут, что Дварф с фобией весьма хорош и забавен, хотя они больше ограничены, чем другие типы персонажей.

Любое мировоззрение или путь персонажа может использоваться с этим Дварфом. Дварфы-Изгнанники всегда клаустрофобы. Дварф с фобией может легко быть объединен с другой индивидуальностью; Искатель славы с водобоязнью, например.

Боевые Ситуации: Дварф с фобией действует хорошо, пока не сталкивается с целью его фобии. Тогда он сражается неохотно, и может даже бежать будто под влиянием заклинания *страха*. Спасбросок может потребоваться в таких ситуациях, чтобы видеть, продолжает ли он сражаться, или бежит.

Ролевые Ситуации: В большинстве ситуаций Дварфы с фобией действуют обычно как того желает игрок, но, столкнувшись с объектом его фобии, он сильно изменяется. Когда он в группе с другими, есть интригующие возможности. Вообразите ненавидящего орков Неистового воина, который игнорирует угрозу своей собственной безопасности, сражаясь с орками, но поворачивается и бежит, когда сталкивается с единственным кобольдом.

Прагматик

В любой данной ситуации прагматик знает то, что должно быть сделано, и делает это безжалостно и эффективно. Он принимает в расчет только риск и никогда не действует безрассудно.

Наиболее Подходит Для: Прагматик подходит только для нейтральных и злых персонажей. Добрые персонажи страдают от необходимости делать правильные вещи; Прагматик делает необходимое. Подходит для Дварфа-наемника, Убийцы Паразитов, Снайпера, Купца или Воина Гетто.

Боевые Ситуации: Он предпочитает взвесить все варианты перед тем, как сражаться, рассмотреть слабости и возможности, которые могут привести к победе. Когда он начнет бой, он будет стремиться устранить своего противника настолько быстро, насколько это возможно, любыми средствами, однако безжалостно или исподтишка.

Ролевые Ситуации: Прагматик может быть груб и молчалив, или он может быть более открыт, даже весел и общителен. В разговорах он старается добиться лучшего, но он также знает, когда он добился предела всего, чего мог.

Политик

Политик заинтересован заключением лучшей сделки для своего клана, цитадели и расы, в этом порядке. Он источает естественный дух лидерства или, по крайней мере, находит приятным думать, что так оно и есть. Это может быть результат его рождения, его воспитания или его собственного раздутого самомнения. Он возьмет ответственность за большинство ситуаций, действуя решительно и внушительно.

Наиболее Подходит Для: Политик наиболее подходит для Дипломата и Высокородного дварфа. Защитник и Воин Гетто также полезен. Хаотичные персонажи обычно слишком беззаботны или само-сосредоточены, чтобы из них вышли хорошие Политики.

В Боевых Ситуациях: Он не видит себя хорошим воином. Он предпочел бы участвовать в переговорах, но если это не получается, он может попробовать взять на себя управление группой. Его успех зависит от того, является ли он также компетентным командующим.

Ролевые Ситуации: В этих ситуациях проявляет себя с лучшей стороны. Он любит представлять свои верительные грамоты и проблемы дебатов и пробовать добиться наилучшего. Он склонен стать выразителем мнения группы, ведущим переговоры обо всем необходимом.

Глава 8: Горное дело

Горное дело

Новые цитадели дварфов строятся по многим причинам, но они почти всегда размещаются около существенных залежей полезных ископаемых или драгоценных камней. Эта глава содержит правила для постройки и эксплуатации шахт. Предполагается, что большинство существующих цитаделей построено вокруг богатых и обширных залежей.

Проведение Геологической Разведки

Не все области отдадут свои богатства, независимо от успеха броска навыка. Примеры мест, где горное дело – пустая трата времени, включают области с песчаным грунтом или области застывшей лавы. Потоки, текущие через эти области, возможно, несли следы руд или драгоценных камней, но персонаж с навыком горного дела знает, что добыча в этих областях, как правило, не даст ничего.

Если шахтер стремится разработать область, которая могла бы давать ценный материал, он может сделать проверку успешности применения навыка после разведки в области. Он может решить, что увеличение области геологической разведки может дать нечто ценное.

Отрезок времени, требуемый для разведки, будет зависеть от условий поиска. При идеальных условиях требуется неделя, чтобы рассмотреть область в 4 квадратные мили. Идеальные условия подразумевают, что персонаж не отражает постоянно налеты банд гоблинов и мародеров, и при этом он не охотится ради продовольствия. Если проводится поиск на поверхности, глубокий снег может сделать разведку почти невозможной, в то время как даже тонкий слой утроит необходимое время. Затяжные ливни, пересеченный ландшафт и короткое светлое время дня препятствуют обзору поверхности.

Подземные исследования ограничены естественными формами пещер и проходов. Область, которая может быть исследована за одну неделю – уменьшено в подземелья до 2 квадратных миль. Естественная форма проходов может быть такой, что персонаж ограничен узким 100-ярдовым коридором, или что поиск нужно вести глубже.

После того, как поиск закончен, шахтером должна быть сделана успешность применения навыка. Если она неудачна, поиск или не сумел обнаружить ничего ценного, или персонаж думает, что он нашел хороший участок для разработок. Шахтер может разведывать область снова, при стремлении проверить его первоначальные результаты, но это становится все более и более трудным; количество требуемого времени умножено на число проверок (вторая разведка требует времени вдвое больше и т.д.) и совокупный штраф –1 оплачивается за каждую последующую проверку успешности применения навыка (-1 за вторую проверку, -2 за третью проверку и т.д.).

Если проверка успешна, геодезист определил степень минерального богатства в области, в пределах допустимого предела ошибок. Это не гарантирует успешность рудника, но определяет лучшее место для нее. Если область не содержит ничего

ценного или не подходит для горного дела, успешная проверка применения навыка показывает это.

Продукция рудника

Когда шахтер определяет наличие полезных ископаемых, консультируйтесь с Таблицей Продукции Рудника.

Таблицы Продукции Рудника

Бросок D100	Продукция Рудника
01-30	Медь
31-40	Олово
41-66	Свинец
67-84	Железо
85-92	Серебро
93-97	Золото
98	Платина
99	Мифрил*
00	Драг. камни*

* Указывает только на то, что мифрил или драгоценные камни могут присутствовать. Мифрил залегает глубоко под землей, в плотных метаморфических слоях. Фактическое присутствие мифрила должно быть подтверждено, согласно Таблице Залежей Мифрила. Если указаны драгоценные камни, проверьте Таблицу Драгоценных камней.

Таблица Залежей Мифрила

Бросок D10	Обнаруженный Металл
1-5	Серебро (самого высокого качества)
6-8	Золото (самого высокого качества)
9	Платина (самого высокого качества)
10	Мифрил

Таблица Драгоценных камней

D100	Класс Камня
01-25	Декоративный
26-50	Полудрагоценный
51-70	Изысканный
71-90	Драгоценный
91-94	Драгоценные камни
95-96	Драгоценные камни
97-99	Бросайте дважды по этой таблице
00	Бросайте трижды по этой таблице

Качество Рудника

Тот факт, что рудник был построен, не подразумевает, что он автоматически выдает ценный металл или драгоценные камни. Должно быть определено качество руды. Даже металл самого высокого качества требует некоторой обработки, прежде чем он может быть продан.

Металлы

Если продукция шахты – металл, он будет, вероятно, в форме руды (содержащий металл камень). В то время как чистые самородки могут быть обнаружены иногда, персонаж с навыком литья должен отделить металл от руды.

Качество руды равно числу монет, которые могут быть произведены из нее одним шахтером за одну неделю. Медный рудник с оценкой 200 ср значит, что единственный шахтер, работающий в течение одной недели, производит груду руды, которая может принести 200 медных монет после выплавления. Количество монет указывает сколько произведено, а не то, что монеты должны быть произведены. Тысяча железных монет, например, равняются одному комплекту латной брони, 100 наконечникам копий или 500 наконечникам для стрел.

Определяя качество добытой руды, бросают 1d10 и сравнивают бросок с результатом для того металла по Таблице Качества Руды. Это равняется эквиваленту монеты, произведенному в неделю одним шахтером.

Таблица Качества Руды (Бросок 1d10)

Металл	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10 ***
Медь	100	200	250	300	350	400	500	750	1000	2000
Железо	200	300	500	700	900	1200	1600	2000	3000	4000
Серебро	25	50	100	200	300	400	500	750	1000	2000
Золото	10	25	50	100	200	300	400	500	750	1000
Платина	5	10	20	40	75	100	250	400	800	1000

* Если бросок 10, бросайте 1d10 снова. Если снова результат 10, шахта – чистая жила самого высокого качества и не требует никакого выплавления. Если результат 1-9, то металл нужно выплавлять.

В идеале выплавленный металл имеет ту же самую ценность, как денежный эквивалент: то есть, 20 слитков по 10 монет серебра стоят 200 sp. В истинной средневековой экономике, однако, все зависит от договора. Шахтеры могут не быть способными добиться этой цены за свои слитки, или могут добиться большей, в зависимости от местных условий, покупателя и региональной поставки.

Если персонаж продает руду без выплавления, цена может быть не больше, чем 25% ценности чистого металла, и она может быть даже 5%. Запрашиваемая цена будет зависеть от трудности перевозки и стоимости выплавления руды.

Драгоценные камни

Недавно добытые драгоценные камни совсем не так ценны, как после обработки. Драгоценные камни грубы и даже неузнаваемы, когда их обнаруживают впервые. Персонажи с навыками Горного дела или Огранки могут правильно идентифицировать камень после 1d6 раундов изучения.

Качество рудника с драгоценными камнями зависит от числа камней в ней и от ценности камней. Число камней – это число, которое один шахтер может добыть за одну неделю.

Ценность камней – средняя ценность неограненного камня, то есть 10% ценности ограненного. Чтобы реализовать полную цену за драгоценные камни, шахтер должен нанять персонажа с навыком Огранки. Некоторые камни более или менее ценны, чем это количество, но среднее число подходит для того, чтобы вычислить доход от шахты.

Продукция рудника с драгоценными камнями не навсегда остается постоянной, следует делать бросок каждую неделю, чтобы определить стоимость выработанной на этой неделе продукции. Число шахтеров на каждой неделе определяется прежде, чем брошены кубики.

Таблица Качества Драгоценных камней

Класс Камня	***/дварф /неделя**	**Среднее число Ценности Неограненного камня**
Поделочный	4d10	1 gp
Полудрагоценный	3d6	5 gp
Изящный	1d12-1	10 gp
Дорогой	1d10-1	50 gp
Самоцвет	1d6-1	100 gp
Драгоценные камни	1d4-1	500 gp

В дополнение к базовой ценности камней, добытых за данную неделю, имеется 1% шанса в неделю работы, что шахтер обнаружит исключительный камень. Если исключительный камень найден, ценность равна базовой ценности камней шахты, умноженных на бросок d100. Например, исключительный камень, найденный в полудрагоценной каменной шахте, стоит 10 gp (средняя ценность неограненного, полудрагоценного камня) x d100. Игроки могут также консультироваться с Таблицей Типов Камней, чтобы определить точные типы найденных камней.

Таблица Типов Камней[9]

Поделочные Камни

1d100	**Тип Камней**
01-08	Азурит (синий малахит)
09-16	Ленточный Агат
17-24	Голубой Кальцит
25-32	Кошачий Глаз
33-40	Гематит
41-48	Ляпис-лазурь
49-56	Малахит
57-64	Моховик
65-73	Обсидиан
74-82	Родохрозит
83-91	Тигровый Глаз
92-00	Бирюза

Полудрагоценные Камни

1d100	**Тип Камня**
01-07	Кровавик
08-15	Сердолик
16-23	Халцедон
24-31	Хризопраз
32-39	Цитрин

9Принцип классификации мне не ясен. Ее научность сомнительна (Прим. перев.)..

40-47	Яшма
48-55	Лунный камень
56-59	Оникс
60-67	Кварц
68-75	Розовый Кварц
76-83	Сардоникс
84-91	Дымчатый Кварц
92-00	Циркон

Декоративные Камни

1d100	**Тип Камня**
01-12	Александрит
13-25	Янтарь
26-38	Аметист
39-51	Хризоберилл
52-64	Флуорит
65-77	Нефрит
78-90	Черный Янтарь
91-00	Турмалин

Дорогие Камни

1d100	**Тип Камня**
01-25	Аквамарин
26-50	Голубая Шпинель
51-75	Перидот
76-00	Топаз

Самоцветы

1d100	**Тип Камня**
01-25	Гранат
26-50	Гиацинт
51-75	Опал
76-00	Красная Шпинель

Драгоценные камни

1d100	**Тип Камня**
01-25	Алмаз
26-50	Изумруд
51-75	Рубин
76-00	Сапфир

Типы Шахт

Используются обычно два типа шахт – прииски и подземные шахты.

Прииски

Прииски используют корыто или водовод, чтобы мыть гравий, грунт, песок, и воду из спокойного потока или реки. Эта техника наиболее часто используется над землей, но может применяться и под ней. Прииски – относительно простое действие,

требующее небольшого снаряжения. На основном уровне единственные требования – персонаж с мелким корытом и много терпения.

Прииски собирают минеральные отложения подземных жил, разрушенных водой и попавших в поток. В конце концов они попали на дно реки, а старатели извлекли их из воды. Только минеральные богатства, вымытые из отложений, оседают по руслу потока. Так как эрозия происходит медленно, прииски намного менее выгодны, чем глубинная разработка.

Прииски не дают выгодных количеств меди, железа, мифрила или драгоценных камней. Персонажи, которые обнаружили золото, серебро или платину, могут пробовать раскопать залежи. Подземные шахты требуются для всех других металлов и драгоценных камней. Чтобы вычислить ценность прииска, определите качество, а затем бросьте 1d4 и умножьте на 10. Это – процент от максимальной производительности прииска. Например, если золотая шахта могла бы давать 100 gp в неделю, прииск даст только от 10 до 40 gp в неделю.

Туннельные Шахты

Действия под землей, или в туннелях, требуют намного больше труда, чем прииски, но и потенциал намного больше. Подземные шахты используются для поиска жил руды и драгоценных камней, которые спрятаны в землю и ждут, пока их извлекут.

Рытье Туннельной Шахты

Рытье туннеля – трудная работа и требует много времени. Нормы для рытья у разных рас описаны ниже. Нормы в кубических футах, в шахтерах, за восьмичасовой рабочий день.

Таблица Норм Рытья

Тип Камня / **Раса Шахтеров**	**Очень Мягкий**	**Мягкий**	**Твердый**
Гнолл, Полуросли к, Человек	75	50	25
Гном, Кобольд	80	60	30
Гоблин, Орк	85	65	30
Дварф, Хобгоблин	90	70	35
Огр	150	100	50
Великан с холмов	250	150	75
Огненный Великан, Ледяной Великан	300	200	100
Каменный Великан	500	350	175

Туннельная шахта должна следовать за перемещающейся минеральной жилой сквозь землю. Такая дорожка обычно требует туннель шириной 10 футов и высотой 10 футов.

Когда шахтер обнаруживает жилу, бросайте 1d10 и умножайте на 10; это – глубина в футах, чтобы пересечься с жилой. Теперь можно всерьез приняться за добычу ископаемых. Определяя направления жилы, бросайте 1d4 и консультируйтесь с Таблицей Направления Минеральной Жилы.

Таблица Направления Минеральной Жилы

Бросок D4	Направление Жилы
1	Север – юг
2	Восток – запад
3	Северо-восток – юго-запад
4	Северо-запад – юго-восток

Жила всегда имеет протяженность по крайней мере 20 футов в обозначенном направлении. После того, как разработан каждый 20-футовый отрезок, бросайте 1d10 и проверяйте по Таблице Изменения Направления Жилы, чтобы определить новое направление.

Таблица Изменения Направления Жилы

D10 Бросок	Изменение
1-2	Крутой спуск
3-4	Пологий спуск
5	Изгиб направо (10-60 градусов)
6	Изгиб налево (10-60 градусов)
7	Прямо
8	Пологий подъем*
9	Крутой подъем*
10	Жила заканчивается

* Если рудник начинается на поверхности, то в первый раз, когда совершается бросок, подъем превращается в спуск.

Шахтеры, желающие продолжить работу, должны следовать за жилой, даже если она идет в том направлении, в котором они не желают следовать. Если дорожка жилы берет курс, который делает невозможным следовать за ней, типа появления в разряженной атмосфере из-за прохождения через плоскость забоя, тогда особый курс рудника закончился. Если жила заканчивается в обоих направлениях, шахта выработана. Это правило требует приоритета по правилам *Продолжительности Добычи*.

В необычных обстоятельствах считается, что туннели, которые заканчиваются в утесе, который возвышается над ущельем, шахтеры могут попробовать провести снова с другой стороны. Мастер должен решить, насколько вероятно, что жила продолжится, в зависимости от ситуации.

Укрепление Туннеля

Туннельная шахта должна быть укреплена или подперта деревянными или каменными столбами. Иначе отрезки туннеля почти точно рухнут. Укрепление может быть выполнено персонажами с навыками Горного дела, Плотницкого дела или Строительства.

Каждая 10-футовая секция туннеля требует двух боковых и одной потолочной балки, каждая по крайней мере 1 фут в ширину. Если туннель шириной 10 футов и высотой 10 футов, каждая балка использует 30 футов креплений. Каждая балка требует четырех часов на возведение.

Выработка Шахты

Шахты содержат конечные количества минеральных богатств. Иногда это количество достаточно, чтобы дать работу поколениям шахтеров. Чаще шахта теряет значение после периода интенсивной выработки.

Чтобы определять отрезок времени, который шахта просуществует перед истощением, бросайте 1d100 в начале горного дела. Результат – число недель, в течение которых шахта может работать. Если выпал дубль (11, 22, 33 и т.д.), шахта имеет намного большую продолжительность. Бросайте 1d100 снова, результат – дополнительное число месяцев, которые шахта будет работать. Добавьте это число к числу недель. Если второй бросок также дубль, бросайте 1d100 в третий раз, результат – число дополнительных лет, когда шахта будет работать. Еще один дубль – десятки лет, сотни лет и так далее.

Ради удобства считайте, что в каждом месяце четыре недели и в каждом году 48 недель или 12 месяцев. Пожалуйста, обратите внимание, что "неделя" - количество работы, которую один дварф может исполнить за неделю. Если 12 дварфов заняты в разработке шахты, 12 недель срока службы шахты исчерпаются в течение одной недели работы.

Если шахта – прииск, игнорируется любой дубль. Прииск всегда исчерпывается после 1d100 часов работы.

Надзор за Работой Рудника

Чтобы шахта производила с максимальной эффективностью, ответственный персонаж должен делать успешный бросок навыка Горного дела на каждой неделе действия шахты. Если бросок успешен, шахта производит как обычно. Если он терпит неудачу, производство уменьшено наполовину в течение этой недели. Это могло быть результатом хищения среди чернорабочих, обвала, который приводит к потере ценного времени, вторжение некоторого монстра или просто неправильные указания со стороны управляющего. Точные детали должны быть включены в приключение, если это возможно; охота за чудищем по туннелям или спасение заваленных шахтеров, прежде чем они задохнутся.

Хотя наблюдение за шахтой обеспечивает устойчивую работу, герои вероятно, решать, что лучше всего нанять NPC с навыком Добычи, чтобы тот действовал как надзиратель, освобождая их самих для более захватывающих дел.

Глава 9: Снаряжение

Эта глава описывает снаряжение, используемое дварфами: тигли, двуручные боевые топоры, оружие ближнего боя и боевые машины.

Тигли

Тигель – очень горячая печь для отделения металл от несущей каменной руды. Печь нагревается от нагнетания воздуха мехами, часто обслуживаемые двумя или более дварфами, сквозь горящий уголь. Руда подается в тигель в железных ковшах, перемещающихся по цепи, которая буксирует ковши по рельсам и выгружает содержимое в печь.

Руда нагревается до температуры плавления металла (которая ниже температуры плавления камня). Вода или кислота добавляется иногда, чтобы усилить процесс. Жидкий металл вытекает из тигля в формы или корыта, называемые “чушками”, отсюда термин “чугун в чушках”. Чушки продаются кузнецам для изготовления оружия, и доспешникам, чтобы производить металлические товары, оружие и доспехи. Тигли могут также делать сплавы, типа стали или бронзы.

Количество руды, которая может быть обработана, больше зависит от размера тигля, чем от работы персонажа. Маленький тигель может обрабатывать руду с такой скоростью, как четыре шахтера могут добывать ее. Средний тигель может обрабатывать руду, произведенную 20 шахтерами. Большой тигель может обрабатывать руду, которую добыли до 100 шахтеров.

В дополнение к стоимости выплавляющего снаряжения тигель дорог в обслуживании из-за материалов, требуемых для того, чтобы эксплуатировать его. Маленькое выплавление стоит 5 gp в день, стоимость среднего действия - 12 gp в день, а большое стоит 25 gp в день. Чтобы добиться наибольшей эффективности, обычно сначала собирают запас руды, а только потом запускают печь. Как только вся руда выплавлять, тиглю позволяют охладиться и его очищают.

Учитывая объем, даже маленький тигель не очень портативен.

Тигли	**Стоимость**	**Размер**
Маленький	1,000 gp	30'x30 '
Средний	2,000 gp	50'x50 '
Большой	5,000 gp	75'x75 '

Новое Оружие

Большинство вооружения, используемого дварфами, описано в *Руководстве Игрока*. Здесь мы рассмотрим двуручный боевой топор и оружие ближнего боя.

Двуручный Боевой топор

Двуручный боевой топор имеет более длинную ручку, чем стандартный боевой топор, и нужно владеть им двумя руками. Имея два больших клинка, он позволяет владельцу махать им по дуге без необходимости изменять угол клинка.

Оружие Ближнего Боя

Целый диапазон оружия был развит, чтобы удовлетворить стилю ближнего боя некоторых воинов. Это оружие не стандартное ни для какого пути, но одобрено воинами, сражающимися в ограниченных пространствах. Наемники, некоторые Неистовые воины и агрессивные Стражи Очага могут решать специализироваться в них. Премия персонажа к Силе добавлена к повреждению, которое они причиняют.

Шип на голове

Это необычное оружие состоит из железного шлема с большим (от 1 до 2 фута) шипом на вершине, иногда называемой "вертел". Воин использует это оружие при ураганной атаке. При быстром беге, согнувшись вперед, он делает попытку проткнуть противнику живот. Бросок атаки делается со штрафом -3, и он теряет весь Класс

Защиты, только высокая Ловкость может помочь ему. Если он накалывает своего врага, счет повреждения удваивается.

Шипы на Коленях и Локтях

Это острая защита, используемая в бою для ранения противника коленом и локтем. Когда их не используют, они кажутся декоративными деталями, но при применении скрытой пружины выскакивает острое лезвие. Так как они являются частью доспеха персонажа, фактически невозможно разоружить его.

Когда воин схватился или борется, он может выбрать делать нападение шипами вместо ударов кулаками и борьбы. Это нападение делается со штрафом атаки -2.

Перчатка с Когтями

Это – рыцарская перчатка, сделанная из железа или стали, с большим высовывающимся когтем. Воины обычно носят шипованные перчатки на обеих руках. Используя их для нанесения рубящих ран по лицу врага, они иногда называются "мордорезами".

Список Оружия

Предмет	Стоимость (Gp)	Вес (Фунты)	Размер	Фактор Скорости	Тип Повреждения	S-M	L
Двуручный Боевой топор	10	10	M	S	9	1d10	2d8
Оружие Ближнего Боя							
Шип на голове	10	10	M	P	4	1d6	1d8
Шип на локтях	1	2	S	S	2	1d4	1d4
Шип на коленях	3	2	S	P	1	1d4	1d4
Когтистая перчатка	2	2	S	P	2	1d4 + 1	1d4
Кистень на Цепи	1	5	L	B	6	1d4 + 2	1d4 + 1

Цеп

Цеп – 6-футовая цепь с грузом. В бою ее крутят очень быстро и обматывают ноги врага. Персонаж, опытный с цепом, будет использовать его, чтобы поразить противника и лишить его равновесия. Он должен заявить, что он атакует ноги и выбросить при -4 на броске атаки. Если он преуспевает, он кидает бросок повреждения как обычно. Кроме того, его цель должна преуспеть в проверке Ловкости или быть пораженной воздействием цепи.

Боевые Машины

Дварфы производят некоторых технологически продвинутые боевые машины для защиты своих цитаделей и нападения на врагов над и под землей.

Боевые машины имеют и Класс Защиты, указывающий, насколько трудно повредить саму машину, и хиты, измеряющие, сколько повреждений машина может получить и продолжать работать.

Дробилка

Дробилка построена из дерева или металла и состоит из ряда огромных, вращающихся лезвий, предназначенные, чтобы дробить и оттеснять нападающих. Они часто строятся в широких коридорах, где их и используют. Лезвия впереди перекрывают коридор, оставляя только несколько дюймов по бокам.

При помощи сложной системы приспособлений шесть дварфов могут продвигать дробилку на больших скоростях, используя педали и рычаги. Педали расположены позади железного щита, который защищает их от снарядов и многих заклинаний.

Дробилка имеет THAC0 10 и причиняет 3d8 повреждения за раунд. Лучший способ избежать каждый состоит в том, чтобы убежать или причинить ей достаточно повреждений, чтобы остановить ее.

Недостатки дробилки – неспособность заворачивать и трудности с подъемом в крутых коридорах. Инженеры дварфов способны преодолеть эти проблемы в ограниченной степени. Большинство областей, предназначенных для использования дробилки, имеют плавно изгибающиеся углы, которые поддерживают, а не ограничивают движение дробилки. Были построены Круглые площади в пунктах, где сходятся туннели, чтобы позволить дробилкам изменять направление (подобно паровозному депо). Есть даже несколько поворотных кругов на этажах, в стратегически важных местах, позволяя быстрее изменять направление.

Чтобы позволить дробилкам подниматься по крутым проходам, кабель закрепляют к задней части машины и привязывают к лебедке наверху. Когда дробилка спускается, из туннеля, кабель стравляется. Когда она достигает дна, кабель отматывается назад, таща дробилку наверх и готовя ее к новому спуску.

Баллиста

Три размера этих гигантских арбалетов используются дварфами. Они стреляют большими болтами по пологой траектории. Каждая баллиста требует обслуживания командой, которая будет ее перемещать, заряжать и стрелять. Они заряжаются медленно; скорострельность показывает, как часто они могут быть стрелять.

Когда баллисты применяются в цитаделях дварфа, они имеют педаль и приспособления как в дробилке. Это, вместе с системой лебедок, позволяет им перемещаться назад и вперед и из стороны в сторону. Спусковой механизм работает с помощью педали, потом натягивается снова с помощью лебедки для перезарядки.

Оркодавилка

Орокодавилки – не боевая машина, но это стандартный механизм большинства цитаделей. Это большая железная плита, по крайней мере 1 фут в ширину, покрытая шипами. Она соответствует размерам коридора и устанавливается или на колесах, или подвешивается на шарнирах к потолку.

Модификация Оркодавилки на колесиках ставится на вершине крутых спусков. Если происходит нападение, команды дварфов заманивают нападающих к спуску. Ниши прорубаются в стенах, чтобы позволить дварфам уйти с пути оркодавилки.

Оркодавилка грохочет вниз, набирая скорость и разбивает все на своем пути. Затем ее тянут назад, готовя к следующему спуску.

Подвесная версия менее эффективна. Она устанавливается в Т-образных переходах и падает вниз с потолка, ударяя нападающих об стену.

Таблица Оружия	**Повреждение**					**Попадание**		
Оружие	**Движение**	**S/M**	**L**	**ROF**	**AC**	**Хиты**		**Команда**
Дробилка	12/6/1 *	3d8	3d8	NA	0	100	6	
Легкая баллиста	9	2d6	3d6	1/3	2	30	1	
Средняя баллиста	6	3d6	4d6	1/4	0	50	2	
Тяжелая баллиста	3	4d6	5d6	1/5	0	75	4	
Оркодавилка, колес.	12	4d6	4d6	Нет	Нет	Нет	Нет	
Оркодавилка, подвесная	Нет	3d6	3d6	Нет	Нет	Нет	Нет	

Глава 10: Цитадели Дварфов

Малакар Орк о Цитаделях Дварфов

Наша орки – сильные. Но эти карлики дварфы - сильные тоже. Больше сильные, чем элфы и луди. Они роют ходы, заполняют туда лавушки и апасные штуки. Они напихали кривые туннели всякими бальшыми жилезными варота и западня, падают на тибя и в лепешку.

Мы - лучшие всех очищает норы от тех. Мы много, намного больше, чем вы можете считать на руках. Орки очень сильные. Мы убиваем дварфы, варим их, едим их и тогда используем их бороды как кравати. Мы еще берем их золото, они много иметь.

Я слышал про место, где и карлики, и орки вместе. Большое, громадное место это, много и много ходов. Орки получили одна половина, карлики получили другой палавина. Бьются все время. Не много карлики осталось там, их побили всех орки. Они все быть мертвый скоро, но не строить нам цитадели!

Цитадели – дома и рабочие места дварфов. Они могут различаться от простых резиденций семей до огромных подземных городов. Последовательность проектирования цитадели позволит вам создать цитадель или делая ряд выборов, или случайной генерацией. Вы можете также комбинировать оба метода.

Проектирование цитадели, делая выбор, создает наиболее последовательную и логическую цитадель, ту, которая полностью удовлетворит миру вашей кампании. Главная цитадель – идеальное место для приключения.

Случайный метод использует ряд бросков кубика, часто изменяемых предыдущими бросками. Если вы выбираете этот метод, вы можете игнорировать или увеличивать любые необычные результаты.

В идеале случайный метод должен использоваться в соединении с созданием выборов. В этом случае вы можете вести процесс проектирования, выбирая некоторые особенности и исключая другие. Вы можете позволить кубикам решать за те области проектирования цитадели, относительно которых
вы не имеете понятия. Интересно было бы рационализировать некоторые из странных результатов, достигнутых в соответствии со случайным проектированием.

При использовании таблиц важно иметь в виду, что это — только руководящие принципы. Они не пытаются охватить огромное разнообразие факторов, которые определяют составные части цитадели. Не чувствуйте себя ограниченным ими. Расширяйте любую из категорий как вам того хочется.

Например, последовательность проектирования размещает одну доминирующую подрасу в цитадель, где живут несколько. Вы можете решать, хотите ли вы, чтобы подрасы были равными или одна была бы более сильной. Вы можете также захотеть, чтобы все шесть подрас присутствовали в цитадели. Хотя такой сценарий не может быть создан при использовании последовательного проектирования, следуйте вашим собственным соображениям и игнорируйте те части, которые вас ограничивают.

Если герои действуют в дварфском окружении, то сценарий должен быть так детализирован, как только возможно, включая имена вождей, названия кланов, боевых единиц и прошлого подрасы.

Если кампания должна проходить в человеческом или другом мире, то игрокам нужно только дать достаточно информации о том, что такое цитадели. Она не должна быть детализирована.

Проектирование цитаделей дварфов

Таблицы проектирования цитадели предназначены для того, чтобы сделать создание цитадели легкой задачей. Они не пытаются охватить каждый аспект строительства. Таблицы не определяют число или размеры индивидуальных домов или рабочих мест, и не определяют точное число NPC в их пределах.

Название Цитадели

Каждая цитадель нуждается в названии. Вы можете выбирать название или беспорядочно создавать его, используя Генератор Названий Цитадели. Перед использованием генератора сначала обратитесь к генератору имен дварфов в Главе 4. Бросайте 1d4, чтобы определить число слогов в названии цитадели. Бросайте для определения каждого слога по Таблице Основ Имен Дварфов. Затем или составьте их в прямом порядке, или перестройте, чтобы сделать название благозвучнее. Потом обратитесь к Таблице Суффиксов Названий Цитадели, приведенной ниже, и определите окончание названия. Не стесняйтесь добавлять другие буквы между каждой основой и/или суффиксом, если название слишком трудное или просто не благозвучное.

Генератор Суффиксов Названий Цитадели
Бросок 1d20

1	-ак	11	-хак
2	-арр	12	-хиг
3	-бек	13	-джак
4	-дал	14	-как
5	-дуум	15	-лод
6	-дукр	16	-мальк
7	-ефт	17	-мек
8	-ест	18	-рак
9	-фик	19	-тек
10	-гак	20	-зак

Подрасы, Живущие в Цитадели

Большинство цитаделей было создано какой-то особой подрасой дварфов. Эта подраса управляет цитаделью и большинство граждан принадлежит к ней. Вы можете выбрать сами или создать ее случайно по Таблице Подрас, которые владеют цитаделью.

Выберите сами или с помощью таблицы число дварфов. Это даст вам число мужчин-дварфов, живущих в цитадели. Приблизительно половина этого числа – женщины. Число детей равно приблизительно половине женского населения. Если, например, общее число населения цитадели – около 400, то из них 225 мужчин, 112 женщин и приблизительно 63 детей.

Таблица Подрас

1d100	**Основная Подраса**	**Кол-во Дварфов**
01-10	Глубинные дварфы	3d100 + 50
11-20	Дуэргары	2d100 + 100
21-30	Дварфы Оврагов	1d100 + 100
31-70	Дварфы Холмов	3d100 + 100
71-90	Горные Дварфы	3d100 + 100
91-95	Дварфы-Изгнанники	2d100 + 50
96-00	Смешанные Подрасы	См. ниже

Вы можете решить, что выбранная вами подраса – единственная существующая, или можете захотеть добавить и других в цитадель. Смешанная цитадель – та, где больше чем одна подраса дварфов. Первая –доминирующая и имеет политическую властью в цитадели, но их не должно обязательно быть большинство.

Таблица Доминирующей Подрасы определяет подрасу, которая управляет цитаделью. Если вы хотите добавить другие младшие подрасы к цитадели, таблица покажет вам, сколько их там. Вы можете выбирать это число или определять его случайно.

Таблица Доминирующей Подрасы

1d100	**Доминирующая Подраса**	**Кол-во Других Подрас**
01-10	Глубинные дварфы	1d3
11-20	Дуэргары	1d4
21-25	Дварфы Оврагов	1d2
26-70	Дварфы Холмов	1d4
71-90	Горные Дварфы	1d4
91-00	Дварфы-Изгнанники	1d3

Изменение Доминирующей Подрасы

В цитаделях, где одна или более подрасовых меньшинств, число населения доминирующей подрасы изменяется по Таблице Изменения Подрасы, согласно числу других существующих подрас. Если, например, есть 200 глубинных дварфов в цитадели с тремя другими младшими подрасами, число глубинных дварфов уменьшено на 50% до 100.

Таблица Изменения Подрасы
Другие Подрасы

В Цитадели	Модификатор
1	-10%
2	-25%
3	-50%
4	-75%

Определение Числа Представителей Подрасы

Теперь вы знаете, сколько подрас находятся в цитадели, но не то, какие они, ни их числа. Таблицы Подрас показывают основную подрасу и те подрасы, которые, вероятнее всего разделят цитадель с ними. Как только были выбраны младшие подрасы, выбирают или беспорядочно определяют их число.

Когда случайные результаты броска для той же самой подрасы попадаются больше чем единожды, обращайтесь с их числом, как если бы они были различной подрасой. Обобщите результат, чтобы определить число населения.

Таблица Подрас в Цитадели Глубинных дварфов

1d100	Подраса	Кол-во
01-25	Дуэргары	5d10
26-50	Овражные	3d12
51-75	Холмовые	2d10
76-00	Горные	3d6

Таблица Подрас в Цитадели Дуэргаров

1d100	Подраса	Кол-во
01-40	Глубинные	3d12
41-60	Овражные	3d10
61-80	Холмовые	2d12
81-00	Горные	2d12

Таблица Подрас в Цитадели Дварфов Оврагов

1d100	Подраса	Кол-во
01-20	Глубинные	1d10
21-40	Дуэргары	2d6
41-60	Холмовые	3d12
61-80	Горные	2d10
81-00	Изгнанники	2d6

Таблица Подрас в Цитадели Дварфов Холмов

1d100	Подраса	Кол-во
01-10	Глубинные	1d12
11-20	Дуэргары	2d8
21-40	Овражные	4d10
41-90	Горные	3d6
91-00	Изгнанник	3d6

Таблица Подрас в Цитадели Горных Дварфов

1d100	Подраса	Кол-во
01-10	Глубинные	2d10
11-20	Дуэргары	2d10

21-25	Овражные	2d6
26-70	Холмовые	2d12
91-00	Изгнанники	3d6

Таблица Подрас в Цитадели Дварфов-Изгнанников

1d100	**Подраса**	**Кол-во**
01-60	Овражные	10d10
61-80	Холмовые	3d12
81-00	Горные	2d10

Подрасы, живущие в цитаделях, принадлежащих другим, почти всегда в меньшинстве. Они живут там, потому что они изгнанники, купцы, которые создали свое дело, или те, кто имеет особые торговые навыки. Подрасы могут также присутствовать, потому что они имеют опыт в сражении с некоторыми видами монстров, или потому что они были отрезаны от их собственного народа. Они, возможно, переженились с доминирующей расой.

Вы можете изобразить эти подрасы более подробно, обращаясь с ними как с торговыми семействами или анклавами. Следующие параграфы дают некоторые общие указания к тому, как различные подрасы функционируют в цитадели другой подрасы.

Глубинные дварфы обычно живут на большой глубине и хорошо укреплены. Как младшие подрасы, они имеют тенденцию держаться маленькими группами семейств, зарабатывая ремеслом или торговлей.

Дуэргары, живущий среди других подрас, не имеют обычно злого мировоззрения, если мировоззрение цитадели не злое. Нейтральные дварфы могут позволить им жить среди них, но с ними всегда обращаются с осторожным подозрением.

Другие подрасы, живущие среди дуэргаров, будут обычно злыми и присоединятся к дуэргарам, чтобы избежать преследования в их родных цитаделях. Злые цитадели дуэргаров будут иметь тенденцию порабощать другие подрасы, если они не их союзники.

Дварфы Оврагов могут быть среди любой подрасы дварфов, обычно занимаясь черной или неприятной работой.

Цитадель дварфов оврагов может вмещать другие подрасы, но они будут обычно разделять подобные отношения и поведенческие образцы.

Холмовые и горные дварфы могут быть встречены на любой глубине и живут с любой подрасой. Они держатся своих родов и себя. Они, скорее всего, будут управлять другими подрасами. Одновременно в цитадели будут присутствовать другие дварфы на установленный в контракте срок, хотя для цитадели обычно иметь анклавы других дварфов, которые жили там поколениями.

Дварфы-Изгнанники живут только среди других дварфов, когда делят с ними наземную цитадель. Цитадели дварфов холмов, которые построены над и под холмами, являются идеальными. Если цитадель полностью под землей, дварфы-изгнанники сгруппируются вокруг одного из входов, где они построят торговую слободу.

Общее Мировоззрение

Вы можете или выбрать мировоззрение цитадели, которое бы соответствовало мировоззрению доминирующей расы, или бросить кубик по Таблице Общего Мировоззрения Цитадели. Не все жители цитадели должны придерживаться этого мировоззрения. В добрых цитаделях злые персонажи будут обычно скрывать свое мировоззрение от товарищей.

Таблица Общего Мировоззрения Цитадели

2d6	Глубинные Дуэргары	Овражные	Холмовые	Горные	Изгнанники
2	CN	LG	LG	CE	LE	CE
3	NE	NE	LN	LN	LN	NE
4	NG	LN	LN	LN	LG	LG
5	N	NG	LG	LG	LG	LE
6-8	N	CN	LG	LG	LN	LN
9	N	N	N	LG	LG	N
10	LN	CN	NE	NG	NG	N
11	LG	CE	CG	CG	N	CN
12	NG	CE	N	N	CG	CE

Типы Цитаделей

Цитадели отличаются по размеру и степени важности. У вас может быть свое представление о виде цитадели, которая вам нужна. Если нет, то вы можете определить его с помощью таблиц.

Модификатор населения используется, чтобы определить число дварфов, которые живут в цитадели, и число населения каждой подрасы будет изменяться в зависимости от этого процента. Для всех цитаделей, кроме вторичных, вы должны изменить числа, полученные предварительно. Чтобы сделать это, умножьте числа на полученные проценты.

В зависимости от того, кто строил цитадель, она может простираться над землей, с каменными башнями и зубчатыми стенами, высящимися по сторонам холмов или гор. Дварфы-Изгнанники всегда строят их цитадели над землей. Глубинные дварфы и дуэргары никогда так не делают.

Таблица Типов Цитадели

1d100	Тип Цитадели	Модификатор Населения
01-05	Главная	200 %
06-55	Вторичная	100 %
56-70	Застава	40 %
71-80	Гетто	25 %
81-90	Торговый Анклав	10 %
91-00	Семейство	5 %

Главные цитадели – столицы. Дварфы, которые там живут, имеют больше власти и часто управляют вторичными цитаделями.

Овражные и изгнанники никогда не создают главных цитаделей. Дварфы Оврагов могут жить в них, но они переезжают в них только после того, как исконные жители были убиты или изгнаны.

Главные цитадели вмещают большое количество дварфов. Это вершина инженерной мысли и архитектуры дварфов, они почти всегда располагаются вокруг очень выгодной шахты. Врата главных цитаделей крепки и усилены каменными башнями.

Вторичные цитадели наиболее обычны. Они похожи на главные цитадели, но не такие большие. Они могут быть независимыми или союзниками в политике и в

военном отношении главных. Сами главные цитадели начинали как вторичные и росли в размере и значимости более чем столетия.

Застава – цитадель, которая была основана, чтобы защитить область или расширять зону влияния вторичной или главной цитадели. Это, возможно, была шахта, которая росла в размере и начала вмещать больше народу, чем только шахтеры, работающие там.

Шахты копают, чтобы извлечь полезные ископаемых из земли. Дварфы, которые живут в них, заняты в основном в добыче драгоценных камней или в добыче и плавлении руды. Такая застава редко самостоятельна, а целиком полагается на торговую или внешние поставки.

Торговые анклавы расположены в городках и городах других рас и подрас с целью осуществления торговли. Это могут быть укрепленные здания или каменные форты для купцов, их охраны, и их семейств.

Гетто – области в пределах городов и городков других рас, где живут группы дварфов. Это может быть богатый городской район, населенный зажиточными торговцами и мастеровыми, или обедневшие трущобы, где дварфы влачат жалкое существование на грани выживания.

Цитадель семейства – дом для единственного семейства дварфов. Они маленькие и часто состоят из единственной домашней или подземной пещеры, заселенной семейством. Дварфы, которые живут в цитаделях семейств, имеют тенденцию быть очень уединенными и замкнутыми в своем роду.

Возраст Цитадели

Поскольку дварфы живут долго, им легче измерять течение времени в терминах поколений, а не лет. Дварф думает о своей цитадели как основанной три поколения назад, а не 1000 лет назад. При использовании размера цитадели определите ее возраст, используя колонку Числа Поколений.

Период, представленный поколением, изменяется в зависимости от подрасы. Чтобы найти приблизительное количество лет, начиная с основания цитадели, умножьте число поколений на ожидаемою продолжительность жизни доминирующей расы по таблице ниже.

Таблица Возраста Цитадели

Тип Цитадели	**Число Поколений**
Главный	2d10
Вторичный	2d6
Застава	1d6-1
Гетто	1d4-1
Торговый Анклав	1d4-2
Семейство	1d6-1

При любом броске 0 или меньше (после того, как были применены модификаторы) цитадель была основана в текущем поколении.

Расовые Модификаторы:
Вычтите 2 для дварфов оврагов, 1 для дварфов-изгнанников.

Таблица Вероятной продолжительности жизни

Тип Дварфа	**Вероятная продолжительность жизни**

Холмовые	350 годы
Горные	400 годы
Глубинные	380 годы
Дуэргары	400 годы
Изгнанники	250 годы
Овражные	250 лет

Правление

Дварфы традиционно управляются королем или вождем, но это только две из возможных форм доступного правления. Главные цитадели всегда управляются королем-феодалом. Вы можете решить иначе, но это должно быть сознательное решение, не определенное случайным броском кубиков. Вы можете выбрать тип правления в других цитаделях или бросить по Таблице Правления.

Таблица Правления

1d100	**Правление**
1-10	Колония
11-20	Оккупированная
21-60	Феодализм
61-80	Гильдия
81-90	Олигархия
91-100	Теократия
101-110	Анархия

Модификаторы:
Добавьте 10 для дварфов оврагов
Добавьте 10 для хаотической цитадели

Колония – цитадель, основанная другой цитаделью согласно повелению главной цитадели. Колонии могут быть основаны для того, чтобы расширить политическую власть, поработить побежденные расы или эксплуатировать минеральные ресурсы. Они могут также быть основаны для защиты стратегически важных областей или перераспределения избытка населения.

Оккупированная цитадель была покорена захватчиками и теперь управляется ими. Побежденные, возможно, были порабощены завоевателями. Для того, чтобы обнаружить, кто завоеватели, обратитесь к Военной Таблице ниже.

Возможно, побежденным дварфам не будут дозволено иметь никакого оружия или доспехов. Некоторые дварфы могли объединиться, чтобы сформировать сопротивление; они могут скрываться в секретных областях внутри или снаружи цитадели.

Феодальные цитадели управляются королем дварфов или одним из его дворян. Главные цитадели почти всегда имеют монархов, но даже непритязательная семейная цитадель может управляться королем, чья власть простирается только на его семью.

Вторичные цитадели и заставы могут управляться королем, или принцем, или герцогом, который сохраняет верность главной цитадели.

Цитадель гильдии управляется мастерами гильдии каждого клана. Мастера гильдии встречаются, чтобы урегулировать все аспекты жизни в пределах цитадели. Они могут возглавляться мастером гильдии, который был избран другими на один год или более.

Олигархия – избранная группа дварфов, выделяющихся на основании их богатства, чтобы управлять цитаделью. Олигархи обычно работают на свои собственные цели и амбиции. Членами олигархии могут быть Высокородные, Мастера Гильдии, или торговцы, которые накопили большие состояния.

Теократия – цитадель, управляемая жрецами одних или более дварфских божеств. Теократии пытаются наложить свои структуры и правила на всех жителей цитадели. Они обычно стремятся подавить другие религии.

Анархия – форма не участия в управлении, обычно ограничиваемая дварфам оврагов, но может быть встречена в любой цитадели с хаотичным мировоззрением. При анархии граждане делают то, что они хотят, и когда они хотят. Анархия может объясняться желанием поддержать общество, избегая причинения вреда другим, как в обществе, которое является хаотично добрым. Альтернативой может быть случай, когда никто не отвечает за свои действия.

Взаимоотношение

Цитадель существует не в изоляции; она контактирует с другими цитаделями и другими расами. Природа этих контактов определяет отношение цитадели и военную силу. Процент дварфов, служащих в милиции, относится к числу мужчин и женщин, которые регулярно тренируют и владеют оружием. Они включаются в вооруженные силы при определении армии цитадели (см. Вооруженные Силы).

Таблица Взаимоотношения

1d20	Взаимоотношение	Дварфов, служащих В Милиции
1	Декаданс	25%
2-3	Упадок	50%
4	Выселение	50-100%
5	Изгнание	50-100%
6-7	Экспансия	100%
8-9	Дружба	50%
10	Объединение	25%
11-20	Изоляция	75-100%

Цитадель декаданса – та, в которой традиционные ценности дварфа были забыты или потеряли значение. Эти дварфы явят черты индивидуальности больше держась других рас.

Вооруженные силы цитадели декаданса, вероятно, ужасно обучены и сражаются при –1 к атаке и повреждению.

Цитадель в Упадке была когда-то сильной и богатой, но пала в тяжелые времена. Шахты, вероятно, иссякли, или, возможно, было эпидемия чумы, которая опустошила цитадель. Возможно, когда-то выгодная торговля с соседними расами закончился, и теперь цитадель испытывает нужду в предметах потребления, которые когда-то считались само собой разумеющимися. Упадочная цитадель могла быть вовлечена в войну, которая так дорого стоила казне, что реальное восстановление стало слишком дорого.

Выселенные дварфы потеряли свои родовые дома и теперь живут в ситуации, которую они считают временный, даже если они, возможно, живут так уже поколениями. Они одержимы желанием вернуть свои родовые дома и могут даже снаряжать экспедиции, чтобы сделать это. Или они могут принять тот факт, что их дома

потеряны, и создать новые жилища для себя. Даже тогда группы будут периодически намереваться возвратить наследственную цитадель. Консультируйтесь с Военной Таблицей, чтобы определить, что заставило их покинуть свои родные очаги.

Сосланные дварфы были высланы их собственным родом. Это, возможно, было наказанием за некое зло, или они, возможно, были изгнаны злыми врагами. В любом случае, они стремятся возвратиться в свои дома.

Экспансивные общества сильные и здоровые. Они стремятся расширяться в новые области, даже если это приводит к войне. Цитадель с этим отношением часто антагонистическая по отношению к другим расам. Она может стремиться расширить подземелье за счет других подземных рас. Она может расширяться над землей, возможно оттесняя эльфов из близлежащего леса, чтобы дварфы смогли добраться до минеральных богатств под ним.

Дружественные дварфы так открытый, как это вообще возможно с дварфами. Это не значит, что другие расы принимаются с распростертыми объятьями, но дружественный народ менее замкнут, чем остальная часть их расы. Они обычно имеют больше деловых связей с людьми или эльфами, чем другие, кроме объединенных цитаделей.

Объединенные цитадели стали частью общества другой расы. Они наиболее часто бывают среди дварфов-изгнанников или дварфов в торговых анклавах. Они сохранят свои традиционные пути и образ жизни, но лучше осведомлены относительно рас, среди которых они живут, чем другие дварфы. Объединенные цитадели, скорее всего имеют торговые и военные соглашения с другими расами. Они, вероятно, присоединятся к армиям других рас, чтобы победить общего противника.

Изолированные дварфы избегают деловых отношений со всеми расами и часто с другими подрасами дварфа. Они смотрят только внутрь и держат свои ворота крепко запертыми. Посетители им неприятны и с нарушителями границ обходятся жестко. Они обычно живут в отдаленных или неприветливых областях. Горные и глубинные дварфы часто изолированные. Некоторые живут рядом с другими расами, но избегают всяческого контакта с ними.

Ресурсы

Нет никаких абсолютных чисел для ресурсов цитадели, потому что кампании часто имеют различные масштабы богатств. Таблица Ресурсов Цитадели использует относительные распределение богатств, но не уточняет, каковы эти ресурсы.

Модификатор Стартового Золота– необязательное правило, которое может применяться к стартовому богатству персонажа, чтобы принять во внимание относительное богатство его родной цитадели. Эти модификаторы не могут уменьшить богатство персонажа ниже минимальных фондов персонажа его класса. То есть, если он выбрасывает 5d4x10 gp для своего стартового богатства, минимум, который он мог бы получить – 50 gp; его стартовое богатство не может быть ниже этого количества.

Например, воин из бедной цитадели должен вычесть 10-60 gp из своего стартового золота. Он выбрасывает как обычно 5d4x10 gp и получает скромную сумму 60 gp. Тогда он выбрасывает штраф за бедную цитадель 1d6x10 gp и получает – 60 gp! Так как это оставило бы его вообще без денег, он автоматически получает минимум 50 gp.

Таблица Ресурсов Цитадели

1d20	Относительные Ресурсы	Модификатор Стартового Золота

1	Очень Бедные	-1d8x10 gp
2-5	Бедные	-1d6x10 gp
6.10	Удовлетворительные	-1d4x10 gp
10-14	Средние	Никакого модификатора
15-17	Хорошие	+1d4x10 gp
18-19	Богатые	+1d6x10 gp
20+	Богатейшие	+1d10x10 gp

Расовые Модификаторы к броску 1d20:

Дуэргары	-5
Дварфы Оврагов	-10
Дварфы-Изгнанники	-8
Горные и дварфы Холмов	+2

Модификаторы Цитадели к броску 1d20:

Главная	+3
Вторичная	+1
Застава	0
Гетто	-3
Торговый Анклав	+2
Семейная	0

Отношения с Другими Игровыми Расами

Даже наиболее изолированные цитадели должны иметь какие-то отношения с другими расами, даже если они очень холодные. Цитадели могут иметь дружественные связи с другими расами или воевать с ними.

Выбираете ли вы отношение цитадели сами или определяете их случайно, отдельное определение должно быть сделано для каждой расы, которая живет рядом с цитаделью. Мастера, которые хотят деталей, могут определять различные отношения с каждым поселением в области, даже если многие из их принадлежат к той же самой расе.

Если цитадель имеет дружественные, открытые отношения с расой, представители расы могут посещать дварфов регулярно и некоторые могут даже жить среди них. Ведется оживленная торговля.

Безразличные отношения – это те, которые являются нейтральными и деловыми. Торговля вероятна, но немногие представители расы посещают цитадель. Единственные, кто живет среди дварфов – это торговцы.

При настороженных отношениях цитадель не приветствует посетителей другой расы. Те, кто приходит, обыскиваются и контролируются. Цитадель пробует избегать конфронтации и нарушений порядка, но отношения напряженные и настороженные. Никто извне не живет среди дварфов.

В отношениях угрозы посетителям запрещено входить под страхом расправы. Их экстрадируют к границе или задерживают и допрашивают, чтобы узнать, почему они находятся на территории дварфов.

При враждебных отношениях злоумышленники атакуются и изгоняются к границам цитадели. Вооруженные силы готовы отразить набеги захватчиков. Отношения напряженные, а мир шаткий, как описано в параграфе Война/Мир.

При военном положении бои ведутся регулярно и ожесточенно. Мастер может решать, кто начал войну и почему. В любом случае, ресурсы всей цитадели направлены на победу над врагом.

Отношения к Другим Расам

1d20	Эльфы	Гномы	Полурослики	Люди
1	Дружественные	Дружественные	Дружественные	Дружественные
2	Безразличные	Дружественные	Дружественные	Дружественные
3	Безразличные	Дружественные	Дружественные	Дружественные
4	Безразличные	Дружественные	Безразличные	Безразличные
5	Настороженные	Безразличные	Безразличные	Безразличные
6	Настороженные	Безразличные	Безразличные	Безразличные
7	Настороженные	Безразличные	Безразличные	Безразличные
8	Настороженные	Безразличные	Безразличные	Безразличные
9	Настороженные	Безразличные	Безразличные	Безразличные
10	Угрожающие	Безразличный	Настороженные	Безразличные
11	Угрожающие	Безразличные	Настороженные	Настороженные
12	Угрожающие	Безразличные	Настороженные	Настороженные
13	Угрожающие	Настороженные	Настороженные	Настороженные
14	Угрожающие	Настороженные	Настороженные	Угрожающие
15	Враждебные	Настороженные	Угрожающие	Угрожающие
16	Враждебные	Настороженные	Угрожающие	Угрожающие
17	Враждебные	Угрожающие	Угрожающие	Враждебные
18	Враждебные	Угрожающие	Угрожающий	Враждебные
19	Война	Угрожающие	Враждебные	Враждебные
20	Война	Враждебные	Враждебные	Война
21 +	Война	Война	Война	Война

Модификаторы:

Мировоззрение Цитадели

Законопослушно доброе	-2
Законопослушно злое	+2
Нейтрально злое	+2
Хаотично нейтральное	+1
Хаотично злое	+5

Мировоззрение Расы

Законопослушно доброе	-2
Нейтрально доброе	-1
Законопослушно нейтральное	-1

Отношение Цитадели:

Экспансия	+5
Дружба	-5
Изоляция*	0

Если цитадель изолированная, обращайтесь с всеми результатами, равными 4 и меньше как с 9 по Таблице Взаимоотношений.

Война и Мир с Другими Расами

Дварфы не только имеют деловые отношения с другими человеческими и получеловеческими расами, они также должны бороться со злыми монстрами и другими расами под землей. Война, возможно, бушевала в течение поколений, или, возможно, только что началась. Определите, находится ли цитадель в состоянии войны с какими-либо подземными расами, используя Таблицу Войны/Мира.

Таблица Войны/Мира

1d20	**Ситуация**
1-10	Мир
11-15	Шаткий Мир
16-20	Война

Модификаторы Отношений:

Выселенные	+2
Сосланные	+10
Экспансионисты	+5
Дружественные	-5

Если цитадель в мирных отношениях, она, возможно, воевала в прошлом. Бросайте по Таблице Мира, чтобы определить, как долго продолжается мир в цитадели.

Таблица Мира

1d10	**Продолжительность**
1	1d12 месяца
2	1d6 года
3	2d6 года
4	3d10 года
5	5d10 года
6	1d4 поколения
7	2d6 поколения
8	2d10 поколения
9-10	Всегда мир

Если цитадель была в состоянии войны, бросайте по Военной Таблице, чтобы определить врагов. Узнайте продолжительность войны, бросая по Таблице Продолжительности Войны.

Причины для мира так же изменчивы, как и для войны. Враги, возможно, были уничтожены или повержены настолько, что ушли в другое место. Война, возможно, разрушила главную туннельную система, заблокировав защитников от нападавших.

Шаткий мир – тот, в котором все еще существует трение между дварфами и их врагами. Цитадель может снова вступить в войну, но одна или обе стороны зализывают свои раны. Дипломатические инциденты могут все еще происходить на спорной территории.

Бросайте по Таблице Войны, чтобы определить врагов цитадели. Уточните продолжительность мира, бросая 1d8 по Таблице Мира.

Даже побежденные враги все еще могут быть в состоянии угрожать цитадели и могут даже готовить новые атаки. Банды орков, например, могли бы быть побеждены

три поколения назад. С тех пор они наплодили и натренировали других орков и великанов, ожидая того дня, когда они снова пойдут штурмовать стены цитадели.

Агрессивная цитадель, вероятно, будет готовить большое нападение на противника. Изоляционисты будут заняты укреплением обороноспособности, предупреждая нападение. Цитадель декаданса, вероятно, будет игнорировать готовящееся нападение, в то время как Выселенные могут бессильно делать что-нибудь против этого и скорее всего будут сметены, когда произойдет нападение.

Война

Определите, кто воюет с цитаделью или воевал с ней или сами, или броском по Таблице Войны. Не стесняйтесь выбирать расы не из таблицы, если это удовлетворяет вашу кампанию. Существа в Таблице Войны внесены в список только как общая категория. Все великаны включены в строку великанов. Некоторые расы могут подчинять другие расы, работающие на них как слуги или рабы. Как всегда, игнорируйте любые алогичные результаты.

Таблица Войны

1d100	**Враг**
01-05	Бихолдеры
06-10	Драконы
11-20	Дроу
21-30	Дварфы*
31-35	Великаны
36-40	Гноллы
41-50	Гоблины
51-60	Хобгоблины
61-65	Человекоящеры
66-70	Mind Flayers
71-75	Огры
76-85	Орки
86-90	Тролли
91-95	Нежить
96-98	Бросайте еще два раза
99-00	Бросайте еще три раза

* Если вы выбросили дварфов, это будут дуэргары, если цитадель добрая или нейтральная по мировоззрению. Если цитадель злая, бросайте по Главной Таблице Подрас, чтобы определить их врагов. Эти враги могут также быть злыми дварфами (то есть, дуэргары могут сражаться дуэргарами).

Продолжительность Войны

Продолжительность войны определяется сначала в годах, а затем в поколениях. Если продолжительность войны больше, чем возраст цитадели, то цитадель была в войне начиная с ее основания. Жители никогда не знали мира.

Таблица Продолжительности Войны

1d10	**Продолжительность**
1	1d8 дня

2	1d4 недели
3	1d12 месяца
4	1d6 года
5	2d6 года
6	3d10 года
7	5d10 года
8	1d4 поколения
9	2d6 поколения
10	2d10 поколения

Типы Войн

Как только это было определено, что ведется война, или что она была в прошлом, вы можете определить, какая это была война.

Таблица Типов Войн

1d10	**Тип Войны**
1-3	Позиционный
4-5	Устойчивый
6-8	Эскалационный
9	Осадный
10	Вторжение

Модификаторы Отношения:

Выселенные	+3
Изолированные	+1

Позиционный: война состоит из спорадических перестрелок и пограничных инцидентов. Нет никаких крупных сражений, и ни одна из сторон не имеет никакого реального прогресса, даже сдвинуться на шаг очень трудно. Враги редко проникают вглубь цитадели и довольствуются только тем, что проверяют время от времени обороноспособность.

Устойчивый: устойчивая война состоит из постоянного давления, поддерживаемого обеими сторонами. Перестрелки на границе – обычное дело, и враг делает регулярные набеги на цитадель. Цитадель посылает силы, чтобы напасть на вражеские лагеря и логовища.

Эскалационный: война постоянно увеличивается в масштабах. Обе стороны тратят большее количество ресурсов, чтобы победить. Большие сражения вероятны, а милиция цитадели всегда вооружена и готова к бою. Война может продолжать нарастать в течение нескольких лет, или может быстро достигнуть высшей точки за одно решающее сражение.

Осадный: Одна сторона приняла (или была принуждена к этому) полностью защитную позицию. Возможно силы гоблинов окружили цитадель, отрезав ее от всех внешних контактов. Или, возможно, дварфы сделали тот же самое с крепостью великанов. В любом случае, должно поддерживаться постоянное давление на осажденных. Делаются попытки загрязнить или отравить водные ресурсы, уничтожать резервы продовольствия и зерновых культур, и перекрыть подачу воздуха подземным защитникам. Защитники могут посылать отряды, чтобы обеспечить помощь из других цитаделей, или для вылазок, чтобы прорвать оборону нападающих.

Жизнь в цитаделях под осадой намного более тяжелая, чем обычно. Продовольствия и воды часто не хватает, и жители должны бороться с постоянной угрозой штурма, болезни, и падения нравов.

Вторжение: первичная обороноспособность цитадели была сметена, и вражеские силы заняли важные области цитадели. Как альтернатива: дварфы продвинулись из своей цитадели в территорию врага. Цель – наказать налетчиков, или захватить землю, или победить и поработить врага, или полностью уничтожить его.

Милиция

Мы уже установили число граждан в милиции по Таблице Взаимоотношений. Посмотрите доминирующую расу, и умножьте полное число милицейских на указанный процент, чтобы определить, сколько членов милиции есть у доминирующей расы.

Все члены милиции – 1-го уровня. Их начальники обычно более высокого уровня, и они прибавляются к общему количеству милиции в цитадели.

Тип брони назначен для средней цитадели. Он может быть отрегулирован, чтобы отражать богатство цитадели. Милиция бедной цитадели может быть способна позволить себе только кожаный доспех, в то время как богатая может снабжать милицию пластинчатым доспехом или даже латами.

Мораль: средняя мораль указана для каждой милиции. Она изменяется согласно отношению цитадели.

Лидеры: число и уровень опыта лидеров определено числом дварфов в милиции. В случае дварфов холмов, например, на каждых 40 членов милиции есть командир от 2-го до 6-го уровня. На каждых 160 милиционеров имеется командир 6-го уровня, и так далее.

Модификаторы Морали:

Декадент:	-3
Лишенный:	-2
Экспансионист:	+2
Изолированный:	+1

Глубинные дварфы

Мораль: Элитная (13)

Милиция глубинных дварфов снабжена чешуйчатыми доспехами и щитами.

Оружие	**Количество Владеющих**
Топор и легкий арбалет	15%
Топор и тяжелый арбалет	15%
Топор и молот	25%
Копье и меч	25%
Пика и молот	10%
Двуручный меч	10%

Командиры Глубинных Дварфов (Латы и щит)

Кол-во Милиции	**Класс**	**Уровень**
Каждый 40	Воин	3

50+	Воин	7
	Воин	4
100+	Воин/Жрец	4-7/5-8
200+	Воин	9
300+	Воин	10
	Воин	8
	Воин/Жрец	7/8
	Воин/Жрец	5/5
	Воин /Жрец	4/4

Дуэргары

Мораль: Элитная (13)
Милиция дуэргаров имеют кольчуги и щиты.

Оружие	**Количество**
Пика и молот	20 %
Копье и пика	20 %
Копье и молот	20 %
Пика и легкий арбалет	20 %
Молот и меч	10 %
Молот и тяжелый арбалет	10 %

Командиры Дуэргаров (Пластинчатый доспех и щит)

Кол-во Милиции	**Класс**	**Уровень**
Каждый 4	Воин	2
Каждый 9	Воин	4
50+	Воин	6
	Воин	4
100+	Воин/Жрец	3-6/4-7
300+	Воин	10
	Воин	8
	Воин/Жрец	7/8
	Воин/Жрец	5/5
	Воин/Жрец	4/4

Дварфы Оврагов

Мораль: Неустойчивая (7)
Милиция дварфов оврагов снаряжена кожаными доспехами и щитами. Они сражаются только тогда, когда вынуждены. Первая реакция большинства дварфов оврагов, и милиции, на опасность – они должны бросить оружие и бежать!

Оружие	**Количество**
Все, что могут найти	100 %

Командиры Дварфов Оврагов (Кольчуга и щит)

Кол-во Милиция	**Класс**	**Уровень**
Каждый 4	Вор (Кожан. Д.)	2-6
Каждый 5	Воин	2-4

Каждый 10	Воин	2-6
50 +	Воин	8
100 +	Воин	10
	Жрец	1-10

Дварфы Холмов

Мораль: Элитная (13)
Милиция дварфов холмов снаряжена кольчугами и щитами.

Оружие	**Количество**
Меч и копье	20 %
Меч и легкий арбалет	15 %
Топор и молот	25 %
Меч и древковое оружие	10 %
Топор и тяжелый арбалет	10 %
Топор и палица	10 %
Молот и пика	10 %

Командиры Дварфов Холмов (Латы и щит)

Кол-во Милиция	**Класс**	**Уровень**
Каждый 40	Воин	2-6
160 +	Воин	6
	Воин	4
200 +	Воин/Жрец	3-6/4-7
320 +	Воин	8
	Воин	7
	Воин/Жрец	6/7
	Воин/Жрец	4/4

Горные Дварфы

Мораль: Элитная (13)
Милиция горных дварфов снабжена кольчужной броней и щитами.

Оружие	**Кол-во**
Меч и копье	30 %
Меч и легкий арбалет	10 %
Топор и молот	25 %
Меч и древковое оружие	05 %
Топор и тяжелый арбалет	10 %
Топор и палица	10 %
Молот и пика	10 %

Командиры Горных Дварфов (Латы и щит)

Кол-во Милиции	**Класс**	**Уровень**
Каждый 30	Воин	2-6
150 +	Воин	6
	Воин	4
200 +	Воин/Жрец	3-6/4-7

300 +	Воин	8
	Воин	7
	Воин/Жрец	6/7
	Воин/Жрец	4/4
	Воин/Жрец	4/4

Дварфы-Изгнанники

Мораль: Устойчивая (11)
Милиция Дварфов-изгнанников снаряжена колечными доспехами и щитами.

Оружие	**Кол-во**
Топор и меч	15 %
Топор и копье	15 %
Топор и легкий арбалет	15 %
Древковое оружие и палица	05 %
Древковое оружие и молот	10 %
Молот и тяжелый арбалет	15 %
Пика и кинжал	10 %
Палица и меч	10 %
Двуручный меч	05 %

Командиры Дварфов-Изгнанников (Кольчуга и щит)

Кол-во Милиции	**Класс**	**Уровень**
Каждый 50	Воин	2-7
100 +	Воин	8
	Воин	5
150	Воин/Жрец	2-7/3-8
300 +	Воин	9
	Воин	8
	Воин/Жрец	7/8
	Воин/Жрец	3/3
	Воин/Жрец	3/3

Войска Особого Назначения

В дополнение к милиции цитадель может иметь войска особого назначения. Они описаны в Путях Персонажа и включают Стражей Очага, Неистовых Воинов и Убийц Паразитов, и других. Число особых воинов не должно превышать 10-20% от общего количества мужчин-дварфов, живущих в цитадели. Для простоты добавьте их к числу мужчин дварфов, занятых в милиции, а не вычитайте их.

Боевые Машины

Цитадель может также иметь боевые машины. Они описаны в Главе 9. Бросайте один раз на каждых 50 членов милиции в цитадели.

Таблица Боевых Машин

1d10	**Число Боевых Машин**
1-5	Ни одной

6-8	1
9	2
10 +	3

Модификаторы Отношений:

Декадент:	-3
Лишенный:	-2
Изолированный:	+1
Экспансионист:	+2

Звери

Некоторые цитадели охраняются животными. Выберите их согласно тому, используется ли путь Дрессировщика Животных, и согласно подрасе дварфов. Подходящие животные – медведи и волки для горных и холмовых, жуки-наездники для дуэргаров, гигантские ящерицы для глубинных дварфов, гигантские крысы и жуки для дварфов оврагов, и собаки и волки для дварфов-изгнанников.

Полная Армия

Наконец, сложите число командиров милиции, плюс войска особого назначения, и добавьте их к числу дварфов в цитадели, чтобы определить полную боевую силу.

Цитадель Баззакрак

На этом примере мы собираемся создать главную цитадель для горных дварфов. Мастер уже решил, что она должна быть мощной и экспансионистской цитаделью. Однако, так как детали еще не были разработаны, он консультируется с последовательностью проектирования цитадели для большего вдохновения. Он выберет те элементы, которые он хочет, из последовательности проектирования, не полагаясь на случайные броски кубика. Но он позволяет кубикам определить некоторые ее особенности.

Название Цитадели

Мастер уже придумал название и, так как он создает цитадель горных дварфов, нет никакой потребности кидать кубики для определения первичной подрасы. Он хочет, чтобы цитадель была очень большой, так что он выбирает максимальное возможное число горных дварфов, 350. Он отмечает это на листке проекта.

Существующие Подрасы

Поскольку он ознакомился со следующей частью проекта, Мастер решает, что было бы весело иметь несколько других подрас дварфов, живущих в цитадели. Он выбирает две: дуэргаров и дварфов оврагов. Он также выбирает максимальное возможное число, 20 дуэргаров и 12 дварфов оврагов.

Чем создавать отдельные цитадели для подрас, Мастер уделяет им часть цитадели горных дварфов. Он решает, что дуэргары когда-то жили под цитаделью, где они сражались с горными дварфами. Два поколения назад дуэргары были наконец побеждены, и большинство из них сбежало. Некоторые, однако, были захвачены в

плен. Позже они отвернулись от зла. Когда это произошло, им дали свободу и разрешили остаться в пределах цитадели. Хотя они не брали в жены женщин из горных кланов, дуэргары доказали, что они лояльные и ценные члены общества. Они остаются в особом положении, но превосходно служат в армии цитадели. Они даже помогли защищать цитадель против своих соплеменников-дуэргаров.

Дварфы оврагов, с другой стороны, никогда не были по-настоящему интегрированы в цитадель. Они – изгои, которые живут и работают в мусорных ямах. Они живут здесь четыре поколения и были сначала привлечены к цитадели чудесными рассказами про "огромные ямы сокровищ", заполненные сломанными предметами и костями. Дварфы оврагов выполняют полезную функцию, перерабатывая мусор. Они практически всегда держатся себя и редко отходят далеко от мусорных ям. Они продолжают следовать путями дварфов оврагов. Коварный торговец из глубинных дварфов покупает все полезные изделия, которые находят дварфы оврагов, и обеспечивает взамен безделушками и всякой ерундой. Хотя немногие горные дварфы будут общаться с ними, дварфы оврагов признаны полезными и ценными членами общества.

Не сознавая этого, Мастер также ввел в цитадель торговца из глубинных карликов. Не осложняя, он решает, что этот глубинный дварф – единственно существующий. Он – единственный оставшийся в живых из цитадели глубинных карликов, которая была наводнена дроу.

Теперь у Мастера есть три подрасы, существующих в его цитадели, но он решает не уменьшать число горных дварфов. Баззакрак должен быть очень большой цитаделью.

Мировоззрение

Поскольку Мастер хочет, чтобы Баззакрак был экспансионистски настроенной цитаделью, он выбирает законопослушно нейтральное мировоззрение. Это позволяет ему навязывать волю вождей другим без того, чтобы их действия стали оценивать как “хорошие” или “плохие”. Он не хочет, чтобы герои были злыми, так что он отклоняет законопослушно злое как возможное мировоззрение. Другие жизненные ценности не соответствуют его концепции того, как должна работать цитадель, так что он не рассматривает выбор одного из тех. Когда он позже обсуждает жизненные ценности с игроками, он решает дать им на выбор законопослушно доброе, законопослушно нейтральное или нейтрально доброе мировоззрение их персонажей. Но он знает также, что может быть необходимо позволить другие виды мировоззрения в зависимости от путей персонажей, которые он делает доступными для них.

Размеры Баззакрака

Поскольку это главная цитадель, Мастер теперь увеличивает число живущих в ней дварфов на 200%. Это дает ему 700 горных дварфов, 24 овражных и 40 дуэргаров. Сначала он решает не удваивать число дуэргаров, но потом думает, что было бы хорошо позволить отыгрывать их как персонажей. Он увеличивает число глубинных дварфов до трех, давая торговцу сына и дочь. Теперь сын и дочь могут стать героями, если среди игроков есть желающие играть за них.

С Начала Времен

Мастер хочет, чтобы Баззакрак был очень старым, так что он решает, что с основания прошло 20 поколений. Это равняется 8000 годам, очень большое время для цитадели, за которое можно вырасти и расшириться.

Баззакрак должен стать очень важным местом в мире Мастера, и он решает, что он был основан богом войны горных дварфов. Это не только совпадает с его концепцией цитадели, но также придает цитадели религиозное значение, которое важно в кампании.

Смерть Нашим Врагам

Первоначально Мастер намеревался сделать Баззакрак феодальной цитаделью, но поскольку он был основан богом, будет логичным, если управлять цитаделью станут жрецы этого бога. Он решает, что высший жрец – также и царь, делая цитадель феодальной теократией, управляемой воинами/жрецами. Он решает также, что титул царя наследственный, передающийся к старшему сыну царя.

Цитадель, управляемая воинами/жрецами точно удовлетворяет его первоначальной концепции экспансионистской цитадели. На листке проекта цитадели он отмечает, что все горные дварфы и дуэргары служат в милиции. Дварфы оврагов держатся себя, так как нет никакой потребности включать их в состав милиции (от них все равно не было бы много толку).

Богатства Земли

Так как Баззакрак должен быть самой большой цитаделью в своем мире, Мастер хочет, чтобы он был богатым. Он не только будет иметь ресурсы, удовлетворяющие амбиции завоевателей, но персонажи получат дополнительные деньги по необязательному правилу стартового золота, когда они вначале снабжаются снаряжением.

Угроза Врагу

Баззакрак – экспансионистская цитадель, но не имеет никаких амбиций или желания распространяться над землей. Поэтому Мастер не обеспокоен отношениями к другим игровым расам, кроме гномов. Он решает случайным образом, что отношения с гномами "настороженные". Гномам не рады в Баззакраке, но цитадель не стремится завоевать гномью территорию.

Тогда, из любопытства, он решает также бросить на отношения с эльфами и людьми (игнорируя полурослико в, так как он решил, что они не живут в этой области). Он получает "войну" с эльфами, но снижает результат до "враждебного". Отношения с людьми "безразличные", так что две расы имеют мало общего с друг другом.

Война - Наша Жизнь

Вплоть до этого места Мастер по-настоящему не знал, чью территорию дварфы Баззакрака хотят занять. Он знает, что однажды Баззакрак победил армию дуэргараров и что дуэргары нападали на цитадель в течение этого поколения. Так что безопасно предположить, что цитадель воюет с ними. Две подрасы конкурируют за одну подземную территорию и ресурсы. Но это все слишком пресно. Расширяющаяся цитадель также вступила в контакт с другими подземными расами. Он добавляет троллей и гоблинов к списку врагов цитадели.

Баззакрак теперь в войне с тремя расами. Пришло время определять, как долго ведутся эти войны. Война с дуэргарами шла по крайней мере два поколения назад. Мастер решает беспорядочно бросить на продолжительность, используя 2d6, и обнаруживает, что война велась, затихая и вновь разгораясь, в течение восьми поколений. Это была устойчивая война случайных маленьких перестрелок.

У Мастера нет никакой ясной идеи относительно войн против троллей или гоблинов, так что он позволяет кубикам решить это. Он выбрасывает 1d10, чтобы определить продолжительность Войны с Троллями, и получает 5 - 2d6 - лет с последующим броском девять лет. При проверке типа войны он получает позиционную войну. Это выглядит неплохо. Дварфы продвинулись на территорию троллей девять лет назад. С тех пор две расы сражались. Дварфы не прошли дальше в страну троллей, а тролли довольствуются с незначительными набегами.

Затем Мастер обнаруживает (с помощью магии бросков костей), что война с гоблинами только что началась, четыре недели назад. Эта война намного более интенсивна. Это вторжение; дварфы вошли в территорию гоблинов и заняты уничтожением ненавистных врагов. Это тоже хорошо для его кампании, поскольку это позволяет его героям 1-го уровня сражаться на передней линии без слишком большой опасности быть убитыми.

После небольших размышлений Мастер решает, что война затянулась. Оказалось, что гоблинов больше, чем ожидали дварфы, плюс они имеют союзников, которые могут прийти им на помощь (тролли – их логичные друзья на это время). Война могла бы даже обернуться в подземную мировую войну, если больше рас будут вовлечены в нее. Но это все – дело будущего. Мастер может использовать эту дополнительную информацию после того, как он увидит, что настоящая кампания продвигается вперед.

Милиция Баззакрака

Воюя на трех фронтах, Баззакрак нуждается в хорошо снаряженной милиции. Для богатой цитадели это – не проблема. Горные дварфы и дуэргары, служащие в ней, носят латный доспех и наслаждаются более высокой, чем обычно, моралью.

Отряды Особого Назначения Баззакрака

Чтобы позволить своим игрокам широкий выбор путей персонажей, Мастер не определяет никаких отрядов особого назначения. Он намерен подождать и увидеть, какие пути выберут его игроки. Тогда он решит, сколько отрядов особого назначения будут в цитадели. Или Мастер может захотеть, чтобы группа искателей приключений состояла прежде всего из Дварфов-Разведчиков и Убийц Паразитов и, возможно, еще из Карающей длани или Неистовых Воинов, чтобы добавить остроты. В этом случае, он определит, какие отряды являются доступными, и это ограничит выбор его игроков.

Боевые Машины и Животные

У него нет ясного представления о том, что он хочет здесь. Он решает оставить этот раздел, пока не узнает, каких персонажей выбрали его игроки.

Последние Штрихи

Мастер закончил последовательное проектирование и создал каркас Баззакрака. Он должен теперь описать в деталях некоторых NPC и нарисовать несколько карт. Как

только он выполнит это, он готов к игре. Позже он может вдаваться в подробности об историческом фоне, так как его кампания развивается или потому, что он чувствует вдохновение. Пока что Баззакрак дает достаточно информации, чтобы создать ему и его героям впечатление, что это настоящее и яркое место.

Глава 11: Создание Кампаний Дварфов

Эта глава – для Мастеров, которых хотят создать фон для кампании дварфов. Мы видели мифы сотворения дварфов, как они и мир были созданы, как дварфы развивались, их историю, почему существуют подрасы дварфов и как дварфы взаимодействуют с другими расами. Теперь мы исследуем виды кампаний, которые могут проходить при использовании дварфов как основных персонажей.

Создание Истории

Текст сотворения Марака – один из многих возможных для кампании дварфов. Он показал, как одна цитадель дварфов может видеть мир и свое место в нем. Вы могли бы использовать это как часть прошлого вашей кампании или развить ваш собственный цикл мифов. Мифы могут быть приняты всеми дварфами, или быть поддержаны только одной цитаделью или подрасой. В миф сотворения могут верить все дварфы, но с разногласиями в деталях связанной с мифом истории, вроде имен героев или точной роли богов.

В первом мифе сотворения все дварфы начали жизнь вместе и позже мигрировали к новым цитаделям. Они могут прослеживать свое происхождение от Пра-Дварфов, их общих предков. Так как все они произошли от одного рода, разновидности подрасы нужно объяснить.

Или, после того, как они были созданы, они могли быть отнесены богами в пещеры по всему миру. Это позволило им жить в разных местах или условиях, без того, чтобы иметь необходимость составлять историю о том, как они распространились по миру. Они могут жить под тропическими островами, под ледяными пиками или наполненными испарениями джунглями точно также, как в более умеренных холмистых и горных землях. Они, возможно, были изолированы от других и от их достижений, и в последующей истории отклонились бесчисленными способами. Тогда вы должны будете решить, как эти дварфы отличаются от более традиционных дварфов холмов *Руководства Игрока* и Приложения Бестиария. Образуют ли они отдельную подрасу дварфов, с заметными отличиями во внешности и мировоззрении, или они просто живут в необычных местах?

Выбор Подрасы

Как Мастер вы имеете полный контроль над тем, какие подрасы дварфов включать в ваш мир кампании, а какие нет, и как игровых или неигровых персонажей? Вы можете решить, что некоторые из этих подрас вообще не существуют в вашем мире. В Главе 4 для персонажей доступны шесть различных подрас. Вы не должны использовать всех их. Вы можете пожелать вместо этого ограничить игроков холмовыми и горными дварфами.

Если дварфы – подземная раса с небольшими контактами на поверхности, почему холмовые и горные дварфы различаются? Различия, возможно, явились результатом

столкновения с другими расами типа эльфов или людей, или возникли потому, что горы также населены злыми монстрами, а холмовые менее устойчивы к вторжениям монстров.

Горные дварфы имеют гораздо меньше контактов с людьми и эльфами, они расширяются только вглубь гор в поисках минеральных богатств, или когда население растет, или враждебные существа вытесняют их в новые области.

Если в вашем мире боги создали различные подрасы дварфов, то нет никакой причины придумывать другое объяснение того, почему в мире их существует несколько видов. Миф сотворения объясняет различия. Если нет, вам надо включить разделение на подрасы в вашу историю дварфов.

Если вы уже разработали мифологическую историю вашего мира, используя советы в *Полном Руководстве Жреца*, все, что вам осталось сделать – это решить, как дварфы вписываются в эту историю.

Или же вы можете создать ваши собственные мифы для вашего мира. Нет никакой причины, почему дварфы и люди должны соглашаться относительно того, как был создан мир. Они могут разделять общую веру, но с большим упором на богов каждой расы и их роли в мифологической истории мира.

Важность Мифа

Вы должны будете остановиться на важности дварфов в вашей кампании. Если люди – доминирующая раса, то многое из того, что написано ниже, может работать в ориентированной на человеке кампании. Если дварфы должны будут играть важную роль в кампании, то важно иметь более полно детализированные мифы сотворения и истории для дварфов.

Как бы вы не проектировали окружение вашей кампании, вы должны сделать некоторые ключевые решения. Повествуют ли мифы дварфов о полной истории? Разделяют ли другие расы миф дварфов? Есть ли у каждой расы и культуры своя собственная интерпретация общего мифа? Был ли мир создан одним или многими? Какова роль каждого существа в этом? Был это бог или боги одной отдельной расы, кто создал мир? Или мир был сотворен богами разных рас, заинтересованных в защите своего собственного создания?

В некоторых системах веры, мир, возможно, существовал вечно. Мифы сотворения касаются создания отдельной расы и их места в ее пределах. Вы не должны разрабатывать все ответы подробно, все, что вам нужно – общая структура, так, чтобы вы смогли развивать другие аспекты проекта кампании вокруг мифов.

Некоторые читатели могут задаваться вопросом, почему они должны вообще беспокоиться об этом. Да, вы можете просто определить то, что имеет место сейчас, не обращая внимания на отдаленное прошлое. Но хорошо развитая мифология делает вашу кампанию более яркой. Религиозные учения и мифологический фон дварфов, людей и других ключевых рас помогают не только объяснять, но и определять расовую дружбу и вражду. История рас может быть построена на этом прошлом, чтобы объяснить то, что происходит в вашей кампании.

Сколько информации вы сообщаете вашим игрокам – дело ваше, это зависит от типа кампании, которую вы проводите. Помните, что никакая религия не имеет всех ответов на вопросы вселенной. Там, где пробелы тревожат наш разум, люди склонны сочинять подходящие истории, чтобы заполнить их. Неудобные истины иногда скрывают таким способом. Даже когда мифическая история в значительной степени истинна, каждая раса обоснованно заинтересована в подчеркивании собственной важности и поддержании расовых представлений. История войны между дварфами и

эльфами, вероятно, будет звучать очень по-разному в пересказе этих двух противников.

Имейте в виду, что, учитывая гордость и упорство дварфов, они, скорее всего будут верить в то, что они были первой расой, даже если другие расы утверждают (и могут подтвердить это), что они существовали до дварфов. Дварфы могут даже считать другие расы неудавшейся попыткой произвести существ, столь же совершенных, как дварфы.

Важность Богов

Вы также должны будете решить, насколько важны дварфам их боги. Управляют ли боги всеми аспектами их жизни, или им только поклоняются за некоторые ключевые функции или чтобы получить благосклонность? Устанавливают ли боги законы как хозяева своим слугам, или они просто освещают их путь и позволяют своим последователям интерпретировать знаки так, как они могут?

Вы должны определить размер дварфского пантеона. Это особенно значимо в кампании, которая включает героя-жреца. Каждый из богов в пантеоне должен иметь некий особый признак, которому поклоняются. Некоторые могут иметь больше одного. Типичные атрибуты дварфских богов – искусства и ремесла, каждое искусство и ремесло имеет собственное божество. Война, правосудие, земля, стихийные силы, добро, работа по металлу, раса и сила – все это имеет своих божеств-покровителей. Учитывая, что дварфы размножаются медленно, и что это видится причиной сокращения их численности, интересная религия может иметь дело с плодородием. Возможно, богиня изобилия мертва или заключена в тюрьму. Если она пленена, то где и кем?

Полное Руководство Жреца будет очень полезно для создания и населения вашего пантеона. Оно включает 41 типовую религию, подходящую для дварфов. Мастера, заинтересованные в создании хорошо сбалансированных и детально разработанных религий, получат неоценимую помощь.

При создании дварфского пантеона не обязательно излагать в деталях всех богов. Несколько главных божеств достаточно для начала; другие могут быть добавлены при необходимости. Как и со всеми богами, должны быть сделаны несколько решений относительно их способностей.

Являются ли они бессмертными? Живут ли боги вечно, или они в конечном счете стареют и умирают? Являются ли они неразрушимыми? Боги могут быть иммунны к ранениям, или их можно ранить. Следует ли за повреждением быстрое восстановление или они могут быть на самом деле убиты?

Сколько влияния имеют дварфские боги на мир? Боги могут использовать дварфов как заложников в космической игре, или они могут быть отдалены от каждодневных событий. В кампании, где каждая раса имеет собственный пантеон, желательно позволить различным расовым богам играть фоновую роль, нежели соперничать за власть.

Насколько заинтересованы дварфские боги в мире? Они могут не интересоваться миром на поверхности и быть довольными, ограничивая свои действия подземным царством. Почему, например, Бог Войны заинтересован в победе над сельскохозяйственными странами, принадлежащими людям или полуросликам? Он гораздо больше заинтересован завоеванием богатых минералами стран под землей, и оставит в покое наземный мир. Дварфские боги искусств и ремесел также могут быть так поглощены развитием своих собственных навыков, что они не интересуются другими делами.

Каковы намерения богов по отношению к миру? Это важный вопрос. Что дварфские боги хотят принести миру и расам? Боги могут хотеть видеть свою собственную расу доминирующей или, по крайней мере, защищенной. Или они просто преследуют свои собственные цели. Наиболее дварфские божества могут быть довольны, когда им должным образом поклоняются, но не попускают действий злых или хаотичных богов, которые действуют из преступного намерения или злобы. Они могут быть более заинтересованы опрокидыванием устойчивого образа жизни дварфов и их товарищей богов, чем установлением своей собственной властной основы. Возможно, они настолько недовольны дварфами, что они готовы вести злые расы против дварфов, чтобы уничтожить других богов.

Расы Мира

Вы также должны решить, являются ли дварфские истории сотворения истинными для других рас или это просто взгляды дварфов.

Люди традиционно считаются новой расой в процессе захвата власти от приходящих в упадок старших рас эльфов и дварфов, или они уже подчинили себе их. Это может иметь место в вашем мире, или страны людей у вас могут быть далеко от дварфской и эльфийской территории, и у них мало контактов. Другая интересная идея – смотреть на более ранние стадии, когда люди – еще молодая раса в мире, где доминируют дварфы и эльфы.

Войны и Конфликты

Если дварфы в вашем мире – не относительно молодая раса, у них будет долгая история конфликтов. В эти конфликты могут быть вовлечены цитадели дварфов, сражающиеся друг друга, или их традиционные враги гоблины, орки, хобгоблины и великаны. Возможно, велись также войны против людей или эльфов.

Дварф Против Дварфа

Конфликты между дварфами могли привести к первоначальному разделению подрас. Пока вы не ведете кампанию в глубинах земли, лучше позволить холмовым или горным дварфам быть победителями в таких конфликтах, чтобы они сохранили владение цитаделями, которые выше и лучше расположены.

Конфликты могут иметь место между цитаделями дварфов холмов. Реальная или воображаемая обида могла стать причиной того, чтобы обратиться друг против друга. Такая война могла бушевать сотни или даже тысячи лет. Она, возможно, даже длилась столь долго, что первопричины были забыты и все, что любая сторона теперь знает – это бешеная ненависть к врагу.

Гражданские войны, увы, возможны и в пределах цитадели. Серьезное разногласие между кланами может привести к расколу цитадели на фракции, каждый из которых управляется отдельными кланами, более чем готовых вести войну с другими.

Междварфовые войны могут быть вызваны также и борьбой за минеральные богатства, особенно там, где есть богатые залежи золота или мифрила. Споры могут возникать из-за владения могущественным артефактом, типа наковальни, способной создавать волшебное оружие.

Войны могут начинаться из-за вмешательства злых божеств, или других рас, которые преуспели в разжигании конфликтов между конкурирующими цитаделями.

Дуэргары неизменно готовы напасть на другие цитадели, чтобы захватить рабов и добычу, или просто чтобы выплеснуть свою ненависть к другим дварфам.

Дварфы Против Зла

Дварфы традиционно ведут долгие и ожесточенные войны против своих злых врагов под землей. Эта борьба превратилась в битву на выживание. Также как гоблины, орки, хобгоблины и великаны, в войну могут вступать дроу, mind flayers, огры, тролли или любая другая интеллектуальная раса, которая обитает под землей.

В некоторых мирах эти войны бушевали в течение столетий. В других были спорадические вылазки, когда злые расы понемногу продвигались вперед или бывали отброшены назад каждый раз, когда пытались прорваться. Целые горные цепи, когда-то покрытые величественными цитаделями дварфов, возможно, перешли к ордам гоблинов и орков. Некогда величественные залы теперь кишат злыми монстрами. Потомки тех, кто был изгнан из своих родовых залов, теперь должны выбить оттуда гоблинов и восстанавливать их прежний блеск.

Может быть ситуация, когда дварфы постоянно находятся в осаде. Они отбивают нападение орков, но орки размножаются быстрее, чем дварфы, так что пополнение рядов орков – только вопрос времени. (В широком смысле, можно заметить, что, чтобы побеждать в войне против любой из быстро размножающихся рас гоблиноидов, дварфы должны наносить намного больше урона, чем тот, что они претерпевают. Фактически, дварфы должны быть очень осторожны, чтобы избегать тяжелых потерь в любых, даже самых отчаянных ситуациях.) Дварфы известны тем, что неохотно обращаются за помощью к людям и эльфам.

Война с Людьми и Эльфами

Отношения дварфов к людям и эльфам обычно настороженное. Дварфы, возможно, сражались с эльфами или людьми из-за подземных ископаемых или по другому поводу. Эльфы часто надменны по отношению к подземным обитателям, и такое отношение делает межрасовые отношения напряженными. .

Предыдущие конфликты могут зайти в тупик, когда ни одна раса не может победить. Теперь может царить шаткий мир. Или война могла привести к тому, что в живых осталось несколько дварфов. Защищаясь, оставшиеся в живых закрываются в цитадели и разрывают все связи с другими расами.

Другая возможность состоит в том, что в войне между эльфами (или людьми) и дварфами, дварфы явились победителями. Трудность состоит в том, что победа далась очень большой ценой жизней и ресурсов. Победители возвратились к своим цитаделям только затем, чтобы подвергнуться нападению гоблинов и орков. Уже ослабленные первой войной, они были неспособны нанести поражение монстрам и прогнать их прочь от цитадели. В течение последующих лет эльфы (или люди) оправлялись от войны и процветали, в то время как дварфы боролись, чтобы остаться в живых. Дварфы очень возмущены действиями эльфов (или людей), даже обвиняют их в подстрекательстве гоблинов/орков. (И в то же самое время, эльфы и люди могли бы получить возможность совершить месть врагу, который недавно так оскорбил их.)

Это сценарии на долгую историю, даже самая страшная из войн, возможно, имела место настолько давно, что никто не помнит о ней. Но дварфы и особенно эльфы имеют долгую память. В результате расовая враждебность живет, а доверие между расами исчезает.

Отношения между людьми, эльфами и дварфами не должны быть антагонистические. Они могут быть просто не в состоянии понять друг друга и им трудно приспособиться к менталитету других. Чем ввязываться в конфликт, торговля и другие дела могут вестись дипломатично, чтобы свести до минимума возможность недоразумений.

Войны с Драконами

Драконы, с их любовью к сокровищам, всегда смотрели с завистью на богатства дварфов. Драконы не могут добывать драгоценности и руду, а дварфы могут. Драконы смотрят на дварфов как на расу, которая была создана не только для того, чтобы снабжать их богатством, но и так же и пищей.

Драконы завоевывают целые цитадели, убивая или прогоняя прочь жителей. Эти цитадели могут быть заняты одним драконом, семейством драконов или одним драконом с ордами других злых союзников.

Дварфы тогда попытались бы получать назад свои дома и сокровища. Они не могут благосклонно взирать на то, как люди и другие расы изгоняют драконов только для того, чтобы, забрать себе дварфскую руду и драгоценные камни. Когда дварфы требуют назад свои сокровища и им говорят, что они их не получат, скорее всего будет война.

Обстановка в Кампании

В обычных кампаниях с приключениями персонажи выбираются из широкого диапазона классов и рас. Герои путешествуют через разнообразие страны, встречая различные расы и культуры. Ваше хорошее знание дварфов может теперь использоваться для того, чтобы развить цитадели и обеспечить дополнительную фоновую информацию для героев.

Группа, Где Все - Дварфы

В этой кампании все персонажи – дварфы. В группе нет никаких волшебников. Воины, жрецы, воры, воины/жрецы и воины/воры могут присутствовать, но у дварфов не существует никаких волшебников. Могут быть причины для присоединения человеческих волшебников или гномьих иллюзионистов, чтобы облегчить дефицит магии. Вы можете решить сохранить истинно дварфский дух, допуская волшебников только в качестве противников.

Этот тип кампании работает хорошо, когда дварфов окружают внешние враги. Возможно, цитадель находится под атакой орд монстров, и помощи ждать неоткуда.

Группа Изгоев

В группе изгоев персонажи преимущественно или исключительно дварфы, но изгои из своего собственного общества. Возможно, они оказали поддержку эльфийскому волшебнику или воину/волшебнику. Может, они были ложно обвинены в некотором отвратительном преступлении, убийстве их повелителя или предательстве собственной цитадели. Они блуждают по миру, над или под землей, ища очистить свои добрые имена и стать богатыми и известными героями.

Группа Одного Класса

Здесь все персонажи имеют один и тот же класс. Все они – воины, жрецы, воры или персонажи смешанного класса. Они могут быть частью одной и той же армии, храма или гильдии, и, возможно, у них есть миссия. Эта кампания может быть очень увлекательной, так как группа имеет ясную и общую для всех цель. Если, однако, нет никакой цели, кампания может быстро развалиться. По этой причине лучше всего такая группа работает в приключении с ограниченной продолжительностью, где каждый понимает, что группа распадется, когда их поиски будут закончены, и будет создана новая группа.

Группа Вендетты

Эта кампания подобна обычной приключенческой группе за исключением того, что она включает межрасовую вражду. Персонажи – члены различных рас (или подрас), и каждый имеет зуб на другого. Может быть, в недавнем прошлом проходили жестокие войны и распадались союзы, так что у них нет никакой веры никому. Этот тип группы должен иметь ясные цели приключения, которые зависят от сотрудничества всей группы в том, чтобы достичь окончательной цели. Иначе члены будут бесконечно вступать в ссоры, и это, вероятно, закончится убийством друг друга. В идеале к концу миссии они достаточно узнают друг друга, чтобы преодолеть свои предубеждения.

Кампания Вендетты

В эту кампанию вовлечены одни из традиционных врагов дварфов: орки, гоблины, эльфы или люди. Возможно, эльфы пытаются дискредитировать дварфов или закрыть их торговлю, или дварфы решили, что они не хотят, чтобы люди селились на их горах. Дварфы, быть может, объяснили людям, что им не рады, а люди ответили убийством послов. Если люди – молодая раса, они, возможно, были завлечены в злой союз коварными великанами или мстительными эльфами.

Всемирная Кампания

Во всемирной кампании дварфы путешествуют вокруг земного шара, часто в компании с представителями других рас. Дварфы в этой кампании могут посещать цитадели, но они путешествуют прежде всего по странам людей. Эта кампания наиболее близка по тону тому, что многие игроки считают "типичной" игрой AD&D®.

Подземная Кампания

В этой кампании дварфы могут быть членами любой подрасы, а вся кампания ведется в подземельях. Это могут быть глубины земли, где живут глубинные дварфы и дуэргары. Это может быть цитадель холмовых или горных дварфов, которые или отвернулись от верхнего мира, или мало контактировали со внешним миром.

Большое преимущество этой кампании состоит в том, что вы не должны проектировать никакую поверхность мира, и вы можете замечательно обходиться без историй людей и эльфов. Вам будут нужны карты обширных пещер и подземелий. Подземная кампания может вестись в пещерах или в полой земле. Она может включать в себя эпический поход к центру земли.

В то время как некоторые считают этот сценарий ограниченным, он в действительности ни чем не отличается от кампании на поверхности. Самое большое различие состоит в том, что персонажи никогда не видят неба. То, что было возможным

на поверхности, возможно и под землей (это же фантастическая игра, в конце концов). А необычное окружение может сделаться даже знакомым и надоевшие сюжеты окажутся свежими и интересными!

Войны Дварфов

Междварфская война может включать в себя войны между подрасами или между различными цитаделями той же самой подрасы. Лучше всего, если одна сторона – очевидно плохие парни, а другая (предпочтительно та, за которую играют персонажи) – явно хорошие. Герои могут быть способны решить спор посредством разумной дипломатии или вмешаться прежде, чем война выйдет из-под контроля. Это может быть кровавая вражда между двумя кланами, которая бушевала в течение нескольких лет и закончатся только тогда, когда одна сторона будет уничтожена или изгнана.

Потерянный Клан

Рассматривая пути перемещения дварфов, их экспансию и миграцию, есть смысл предположить, что иногда целый клан может исчезнуть из поля зрения. Персонажи могут входить в состав экспедиций, отправленной из центральной цитадели, чтобы проследить и восстановить контакт с потерянным кланом дварфов, которые исчезли поколения тому назад. Или они могут быть из того потерянного клана, пробуя найти дорогу назад, к поверхности мира, чтобы снова воссоединиться с другими дварфами.

Осадная Кампания

Осадная кампания ведется в пределах одной цитадели или ряда цитаделей. Дварфы находятся под постоянными нападениями банд злых монстров, сражаясь с ними на смерть. Злые существа находятся, возможно, под влиянием мощного и харизматического тирана, который ведет их в поход по территории дварфов. Для добавления напряженности дварфы могут обладать мощным артефактом, который необходим этому тирану, чтобы закрепить свои завоевания, и теперь он не остановится ни перед чем, чтобы заполучать его. Злые силы, возможно, уже захватили верхние или нижние уровни цитадели дварфов вместе с сотнями пленников, и отрезали дварфы от внешнего мира.

Для большей закрученности сюжета герои могут быть возвращающейся группой авантюристов, которые неспособны вернуться в свою цитадель, потому что она окружена и осаждается врагами. Или этот сценарий может быть объединен с концепцией потерянного клана, и персонажи должны пройти через вражеский лагерь, найти легендарный потерянный клан, и вернуться с ним во главе, чтобы отогнать монстров от ворот и спасти цитадель.

Создание Новых Путей

После того, как вы разработали ваш мир, вы можете добавить навыки, специфические для вашего мира. При использовании Главы 6 как руководства, может быть создано много новых путей. Если вы желаете создать путь, рассмотрите следующие вопросы касательно дварфа и его роли в вашей кампании:

Описание: Как выглядит дварф? Взят ли из определенных литературных или мифологических источников? Есть ли какие-то особые требования для персонажей, которые желают отыгрывать этот тип дварфа?

Запреты: Если дварф – жрец, есть ли причины, по которым некоторым дварфам нельзя быть жрецами этого пути?

Роль: Какое место он занимает в кампании? Как его оценивают его собственная раса и культура? Другие расы и культуры? Имеется ли особенное отношение или взгляды, которые он должен иметь на этом пути?

Какие виды деятельности он исполняет в кампании? Является ли он типичным молчаливый дварф, или громогласным болтуном? Каковы его отношения с другими персонажами? Дружелюбный ли он, замкнутый, осторожный, равнодушный? Затаил ли он чувство расовой ненависти? Как он относится к эльфам, гномам и другие нечеловеческим расам?

Вторичные Навыки: Если вы используете систему вторичных навыков, решите, требует ли путь каких-либо особенных навыков.

Боевые Навыки: Некоторые дварфы предпочитают особое оружие. Запишите это вместе с любым другим оружием, которым владеет персонаж.

Мирные навыки: Многие дварфы имеют некоторые общие навыки, и все они должны иметь навык Выносливости. Вы можете назначать один или два слота навыка, которые даются персонажу бесплатно. Если нужно, они могут быть добавлены из других списков, не из списков Общих навыков или навыков Дварфов в Главе 5.

Снаряжение: Если путь больше известен за определенный вид снаряжения, персонаж должен купить указанное снаряжение в начале кампании. Если некоторые, но не все, дварфы этого типа используют то же самое снаряжение, тогда это не обязательное требование. В этом случае просто запишите его как рекомендованное.

Особые преимущества: Хотя это не обязательно, но большинство путей должно иметь некие особые преимущества. Любой вид преимуществ приемлем, но он должен быть связан с тем, как этот особенный дварф описывается в литературе, мифологии или в вашем собственном воображении.

Возможные преимущества включают:

- Премии к броскам реакции, особенно на некоторые расы.
- Премии на использование навыка, особенно в определенных ситуациях.
- Премии к броскам атаки/ или повреждения, особенно против некоторых врагов или в особых обстоятельствах.
- Свободная специализация на оружии.
- Особая сопротивляемость, вроде премии к устойчивости или спасброску против определенных магических атак.
- Особые права в пределах культуры, в которой дварф обычно путешествует, вроде судебной неприкосновенности или получения пристанища по требованию.

Особые недостатки: Должны быть наложены один или больше особых недостатков, чтобы ограничить персонажа.

Возможные недостатки:

- Штрафы к броскам реакции, особенно на некоторые расы.
- Штрафы к броскам атаки/ или повреждения, особенно против некоторых врагов или в особых обстоятельствах.
- Ограничения на изучение некоторых навыков.
- Социальное или культурное ограничение, показывающее то, сколь легко персонаж может интегрироваться в разнообразные группы. Ему может быть запрещено ношение оружия в пределах его цитадели, или он не может жениться, или он чрезмерно наказан за некоторые преступления.

Богатство: Сколько у дварфа стартового золота, больше или меньше, чем у других персонажей? Есть ли ограничения на то, как должно быть потрачено стартовое золото?

Вы можете также приспособить пути к другим классам, изменяя навыки пути, оружие, специализацию, преимущества и недостатки.